

# OK PC

600 ptas.

revista de videojuegos de PC Año II • Nº 17

OTRO MES  
SUPER CON LA  
DEMO EN 3 1/2  
Y LA SEGUNDA  
ENTREGA DE  
NUESTRO  
COLECCIONABLE

**¡GRATIS!**  
CON ESTE NUMERO  
ESTOS DOS  
FANTASTICOS DINOSAURIOS



**Demo jugable de  
SEAL TEAM,  
tensión en la jungla.**

**UN POSTER  
SALVAJE:  
JURASSIC  
PARK**

**PISTAS Y  
TRUCOS DE:  
EYE OF THE  
BEHOLDER III  
MANIAC  
MANSION II**

# JURASSIC PARK™

TM & © 1992 UNIVERSAL CITY STUDIOS  
INC. & AMBLIN ENTERTAINMENT INC.

## COMIENZA LA AVENTURA

**Speed Racer:  
UNA CARRERA  
DE TRAMPOSOS**



**CONCURSA CON  
NOSOTROS:  
GUNSHIP 2000  
HUGO 2**



EDITORIAL NUEVA PRENSA S.A.





## INNOCENT

**Cuando se duda de la inocencia**  
**Demstrar la inocencia cuando toda la**  
**policia te está pisando los talones no**  
**es nada fácil.**



## BATMAN RETURNS

**Una aventura con mayúsculas**  
**Vive las peripecias del héroe e**  
**investiga al perverso pingüino.**



## MANIAC MANSION II

**Ayer, digo hoy,...¿o era mañana?**  
**Completa las divertidas**  
**aventuras de este trío por salvar**  
**al mundo del gran Tentáculo .**



## JURASSIC PARK

**Lucha a muerte por escapar**  
**Un parque muy peculiar lleno de**  
**animalitos deseando invitarte a su**  
**desayuno.**



## HUGO 2

**Teleadicción en tus manos**  
**Un juego que todos conocemos y en el que**  
**hasta morir es un deleite. Hugo te está**  
**esperando para salvar a sus amigos.**



# Y también:

## OK News 4

### OK Preview:

Innocent	8
Speed Racer	12
Dark Sun	14
Ultima VII (2ª parte)	18
Blue Force	22
Street Fighter II	24
Goal	26

### OK Pasarela:

Jurassic Park	28
Homey D.Clown	32
La aventura de los dinosaurios	34
Batman Returns	36
Privateer	40
Might and Magic IV	46
Time Runners	53
Cosmo's	56
Dracula	58
Hugo 2	60
Nick Faldo	62
The Patrician	64
L.A. Law	67

### OK Tricks & Tracks:

Eye of the Beholder III	70
Maniac Mansion II	76

### OK Pack Games 84

### OK Connection 88

### OK Correo 94

### OK Ocio 96

### OK Hits 98

## Nuestros anunciantes:

Erbe	23, 25, 63, 87, 100
Dra Soft	7, 17, 39
System 4	66, 95, 97
RSO	11
Mail Games	43
Arcadia	49
Grand Slam	52
Protein	69
Mail Soft	97

Director Editorial: Miguel Julia Gali Ferrández

Adjunto Director Editorial: Saul Braceras

Director: Saul Braceras

Redactor jefe: Enrique Maldonado Rollizo

Redactores: Juan Carlos Sanz

Colaboradores: José Emilio Barbero, "May", Angel Francisco

Jiménez, Antonio Martínez Herranz, L.H. Servicios

Informáticos, José Villalba Medina, Luis Villar, Barja de

Medrano, Jesús Hervás, Antonio Gómez

Corresponsales: Marcela Amuchástegui (EE.UU.)

Diseño: Luis de Miguel, Estudio

Fotografía: Eduardo Urech

Jefa de publicidad: Esther Loba Córdoba

Publicidad: Pzo. República del Ecuador, 2, 1º B 28016

Madrid. Tel. 457 53 02/52 03/56 08 Fax: 457 93 12

Editorial Nueva Prensa, S.A.

Redacción y administración: Pzo. del Ecuador, 2, 1º B 28016

Madrid. Tel. 457 53 02/52 03/56 08 Fax: 457 93 12

Suscripciones: Carmen Martín. Tel.: 457 53 02/52 03/56 08

Fax: 457 93 12

Fotomecánica: Umimar, Albasanz, Nº 48-50, 4º, Madrid

Duplicación de disquetes: I + D VIDEOMATICA C/ Mirto, Nº 1,

Local 28029 Madrid

Depósito legal: 24602-92 Printed in Spain XH 93

Distribuye: COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona

Tel.: (93) 680 03 60

## OK PC LA REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA PC

Estas navidades nos llegan cargaditas de novedades, con buenos atracones de turrón y juegos a mogollón. Continuando con la llamada *dinosauriomanía* tenemos **Jurassic Park** que os sumergirá en un mundo encantado, donde los dinosaurios son los amos y tú tienes que conseguir escapar. Para los más roleros tenemos multitud de juegos como **Dark Sun** en el que tenemos que escapar de un circo de gladiadores, **Ultima VII (2ª parte)** que se ha ganado una gran aceptación entre los más exigentes, la cuarta entrega de la saga **Might and Magic** que mejora todavía más a su predecesor y las pistas para terminar con la mejor saga de juego de rol de todos los tiempos, **Eye of the Beholder III**. Para los deportistas os proponemos una apasionante carrera de coches con **Speed Racer**, un buen partido de golf con **Nick Faldo** o un gran partido de fútbol de la mano de **Goal**. Si lo tuyo son las aventuras no te faltarán las ofertas, en este número aparece **Innocent**, una aventura que lo promete todo y que dará mucho que hablar, en el que tendrás que demostrar tu inocencia perseguido por la policía, pero si quieres ser tú el policía te presentamos a **Blue Force**. Con **Homey D.Clown** tendrás que buscar sonrisas trabajando como payaso, en **Batman Returns** asumirás el papel del gran superhéroe y tendrás que salvar a la ciudad de Gotham del terrible Pinguino. Si te gusta **Maniac Mansion II**, pero no sabes como terminarlo, en este número te ayudamos. Y si piensas que las aventuras son muy caras, de la mano de Erbe nos llega un excelente **Pack Games** con dos aventuras al precio de una. Otros excelentes juegos de esta revista navideña son: **Hugo 2** para los teleadictos, **Street Fighter II** para los broncas, **La aventura de los dinosaurios** para los que también quieren aprender con el PC, **Privateer** para los amantes de los simuladores, **Time Runners** que rompe moldes de distribución, **Dracula** por si quieres experiencias fuertes, **Patrician** para los aventureros y **L.A. Law** para los *picapleitos*.

### Seal Team

#### Tensión en la jungla

Para instalar la demo y disfrutarla a tope necesitas que tu ordenador tenga ciertas características, como:

PC 286 o superior

640 Kb y 1 Mb de memoria exp. LIM/EMS

Disco duro, unidad de disco: 3 1/2"

Tarjeta gráfica: VGA 256 colores, RATION

Instrucciones de carga:

Introduce el disquete en tu unidad de disco y desde la unidad correspondiente teclea **INSTALL**. Luego, sigue las instrucciones que aparecerán en pantalla. Una vez instalada, teclea **DEMO** para ejecutar la demo. No puedes ejecutar la demo desde el disquete porque está comprimida. ¡A disfrutar con Seal Team!



### LINEA DIRECTA

Si deseas hacer alguna consulta sobre los disquetes de demostración que lleva nuestra revista, puedes telefonar de lunes a viernes de 17 a 19 horas.

Teléfono:

(91) 457 52 82

Distribución en América: Distribución en Argentina, Capital: Ayerbe, Interior: DGP. Distribución en Chile: Alfa Ltda. Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A. (Campaña Española de Ediciones S.A.) Cerrito, 520. Buenos Aires, Argentina. Canarias, Ceuta y Melilla 600 Ptas.

OK PC no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas en los artículos firmados. Está prohibida toda forma de reproducción por cualquier medio o soporte del contenido total o parcial de esta publicación sin permiso expreso del editor.



## ACCOLADE A POR TODAS

Tanto en disquete como en CD-ROM, *Protostar* hará las delicias de los amantes de los juegos de rol espaciales. Con este juego tendrás que mantener la seguridad en el espacio y evitar que los alienígenas del imperio Skeetch sean tentados por la prosperidad de los humanos.

Para los aficionados al fútbol americano, *Unnecessary Roughness* nos propone un excelente partido de fútbol en 3D con unos movimientos y vistas simplemente sorprendentes, que definirán lo que ha de ser un juego deportivo a partir de ahora.

En una entrevista en las oficinas de Erbe con Howard Newmak y Claire Rowen, responsables de Accolade, se habló de la importancia que se le va a dar al CD-ROM que se coloca como el soporte para los juegos del futuro. Títulos que se lanzarán en CD-ROM serán *Protostar*, *Spellcasting Triple Pack*, *Man Enough* y *Gateway II* de los que os tendremos puntualmente informados. Otros títulos por los que apuestan fuerte son: *Speed Racer* y *Blue Force*.



## ANAYA MULTIMEDIA

### ANAYA YA ES MULTIMEDIA

El nombre de la editorial es anterior a la aparición del fenómeno multimedia en los PC (MPC), pero la editorial ha sido valiente y se ha volcado en el mercado multimedia con sus últimos productos.

Para noviembre y diciembre la editorial tiene planeado lanzar al mercado una nueva colección llamada *Última Frontera* en la que se introducirán gráficos en 3D reales, para disfrutarlos será necesario tener unas gafas 3D. Por supuesto en esta colección se incluirán el resto de características MPC como imagen y sonido digital. Algunos de los títulos que aparecerán serán: *Realidad virtual*, *Vida artificial* y *Creaciones Multimedia*.

Otra de las novedades que lanza la editorial es la colección de *Informática para torpes* que está dirigida a aquellos que encuentran difícil aprender informática, bien por falta de tiempo, bien por su "temor" ante los ordenadores, o bien por la obligación de aprender a manejar el PC. Para dar un toque de humor al asunto, el humorista Forgas a creado al personaje llamado "Mega Torpe", que con sus ilustraciones ayudará a los no iniciados a superar estas nuevas metas.

Otra novedad para estas navidades es el lanzamiento de las que podríamos denominar *Libros interactivos multimedia*, el primer título de la colección se llama *La aventura de los dinosaurios*, del cual ya hablamos en esta revista en la sección Pasarela. Este título no es más que el primero de una larga colección que se quiere lanzar al mercado y que se distribuirán tanto en CD-ROM, como en disquetes para que nadie se pueda privar de esta experiencia.



## SIERRA Y COKTEL VISION SE UNEN

Para reforzar la presencia en el mercado MPC, las empresas Sierra y Coktel Vision se han unido. La empresa americana Sierra cuenta con el 20 por ciento del software de entretenimiento, a parte de una gran cantidad de productos en CD-ROM y la empresa europea Coktel Vision es líder en software educativo con un 30 por ciento del mercado y con unos ocho títulos en CD-ROM. Esta unión tendrá lugar a partir del uno de enero de 1994 y su principal objetivo será aumentar su presencia en el mercado multimedia.





SSI

## SSI ATACA MAS FUERTE QUE NUNCA

Una gran cantidad de excelentes títulos irán apareciendo en el mercado de la mano de SSI y su distribuidora en España, Dro Soft. Empecemos por *Fantasy Empires* que ofrece un juego al estilo de *Stranghold* pero con una visión más estratégica. Deberás ir completando una campaña en más de 10 escenarios diferentes, como en su precedente, deberás definir tus personajes como en todo buen juego de rol. Otra de las características novedosas de este juego es que pueden jugar hasta cinco personas al tiempo, cada una con un personaje. El juego es muy completo y ofrece multitud de diferentes edificios a construir en cada provincia, así como diversos hechizos que podremos utilizar contra nuestros enemigos o en beneficio propio. De este juego se sacará también una versión en CD-ROM que incluirá muchas mejoras como un mayor número de hechizos.

*Dungeon Hack* es un juego que podríamos definir como un "creador de juegos de rol" en el que definiremos nuestro propio juego rompiendo con los moldes existentes. Enumerar las posibilidades de este juego nos llevaría páginas, algunas son la posibilidad de determinar: el número de nive-

les, enemigos, muerte real, objetos, enigmas, dificultad, personajes, etc. Una vez que establecemos nuestra configuración ideal, entrarán en juego valores aleatorios que harán que nunca repitas la misma partida ni aunque selecciones los mismo valores. Su aparición será para el mes de marzo aproximadamente.

*Ravenloft* es un nuevo juego de rol en el que nos enfrentaremos con diversos monstruos literarios como Drácula, hombres lobo, momias, etc. El objetivo del juego será destruir a un perverso vampiro en su terreno, por lo que nos traslada-

mos a un mundo malvado en el que el mal predomina. Una idea muy original del juego es que si hacemos algo "bueno", moriremos. Ayudar a alguien será nuestra perdición y evitarlo requerirá grandes dotes de concentración.

Por último, citar la futura aparición de la segunda parte del juego *Great Naval Battle* que tendrá gráficos en SVGA 256 colores y enfrentará a la armada americana y japonesa. El juego incluirá nuevas características como la inclusión de ataques aéreos. Este juego al igual que *Ravenloft* estará disponible primero en CD-ROM y después se hará una versión reducida para disquetes.



PROEIN

## NUEVOS TITULOS

Con las navidades, Proein se lanza a por todas preparando títulos como la segunda parte del juego de estrategia *Campaign 2*, y más continuaciones de la estupenda serie de rol *Might and Magic*, de la que ya hablamos en el número anterior y en este de nuevo. Echándole humor al mercado, lanzan un juego basado en la famosa serie *Los nuevos ricos* en

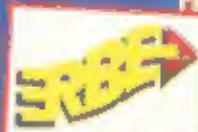
el que vivir-

rás las divertidas aventuras del clan Clamper.



ERBE

## MAS REALISMO EN LAS MANOS



Action FS es nuevo periférico que se conecta al puerto paralelo del PC y que interactúa con la última versión de *Flight Simulator*.



Con este nuevo periférico ya no es necesario utilizar el teclado para jugar a este magnífico simulador de vuelo, que ahora soporta gráficos en SVGA. El cuadro de mandos se puede colocar debajo del monitor para ahorrar espacio, y junto con un joystick de simulador, como el G-Force, nos proporciona una simulación que es la más real hasta el momento, ya que nos permite controlar los instrumentos de radionavegación, controles del avión, las diversas vistas y los instrumentos de vuelo.



## JOYSTICKS MODELOS PARA TODOS LOS GUSTOS



La distribuidora Dro Soft lanza al mercado de los PC una nueva colección de joysticks de gran calidad. Empezando por el modelo *PC Raider*. Este joystick dispone de ajustes vertical y horizontal, para evitar los pesados desajustes en pleno juego, y de disparo automático. Su precio final es de 4.290 pts.

El otro joystick que se lanza al mercado tiene dos versiones de diferente tamaño. El *Pinto PC* es ideal para utilizarlo en la mano debido a su reducido tamaño y peso. El joystick *Quatro* como hermano

mayor es ideal para apoyar en la mesa y dispone de todo

tipo de accesorios como disparo automático y por ráfagas. Hay que destacar su diseño innovador que dará un toque original a cualquier PC. Su precio final será de 6.990 pts.

En el campo de los ratones se ha apostado por el *Speed Mouse 2*. Este ratón dispone de tres botones y ofrece una resolución de 400 dpi la cual le da un control preciso y seguro. El ratón incluye un programa de instalación y funciona en modo PS/2, puerto serie y bus con lo que asegura su compatibilidad con cualquier PC.



## LOGITECH LOGITECH SIGUE EN SU LINEA SENSEWARE

Esta empresa se ha volcado en dotar a nuestros PC de los sentidos humanos, sus últimos lanzamientos en cuanto a oído y entretenimiento son: *CyberMan*, que proporciona el sentido del tacto, y la tarjeta de sonido *SoundMan Games*, que proporciona el oído.

\* La tarjeta de sonido *SoundMan Games* nos ofrece características profesionales a un bajo coste, por ejemplo, se puede seleccionar una frecuencia de muestreo que oscile entre 4-44,1 KHz, lo cual nos da la calidad de los CD musicales en estéreo. La tarjeta además incluye el chip Yamaha OPL-3, capaz de manejar hasta 20 voces en estéreo, y el chip ADPCM de compresión/descompresión que consigue ratios de 2:1 y hasta 4:1. En la tarjeta también se incluye un controlador para CD-ROM, en concreto para el Sony CDU-31A lo cual nos ahorrará un precioso slot. Este controlador de CD-ROM está preparado para manejar el formato CD Photo. La tarjeta emula al 100 por ciento las tarjetas Sound Blaster Pro y AdLib, asegurando la compatibilidad con los juegos existentes. Como en la mayoría de tarjetas de sonido, en su parte posterior tiene un adaptador para uno o dos joystick. Una de las características más notables de los productos de Logitech es su facilidad de instalación, en el caso de esta tarjeta el software nos indicará la colocación de los jumpers en placa y la selección por tanto, del canal DMA y la IRQ a utilizar, con este método nos ahorramos el método de ensayo/error y quebraderos de cabeza. Su precio recomendado será de 21.900 pts mas IVA.



\* He querido dejar para el final el segundo periférico que lanza esta casa, que es el más revolucionario, se trata del *CyberMan*, en resumen, podríamos decir que se trata de un joystick-ratón con respuesta táctil 3D, ¡sí!, este periférico te responderá con golpes si te acuchillan en el juego. El periférico tiene una base motorizada y, como su manejo es 3D, permite moverse en los ejes X, Y y Z. En su manejo puede llegar a sustituir al ratón y al joystick teniéndolos agrupados. Su diseño es pequeño y ergonómico, y su instalación es muy simple, ya que no requiere tarjeta interna, conectándose directamente al puerto del PC. El periférico se venderá junto con tres juegos que permiten sacarle el máximo rendimiento como son: *Dinosaur's Discovery*, *Forgotten Castle* y *ShadowCaster*, pero en breve irán apareciendo multitud de nuevos juegos que aprovecharán las nuevas posibilidades de este periférico. Su precio recomendado será de 19.900 pts mas IVA y estará disponible en diciembre en inglés, y en enero con su documentación en castellano.





Quickjoy

# ¡Los mejores Joystick para tu PC!

## PC Raider

- Compatible PC/XT/AT.
- Mando de control automático.
- Disparo automático (30 disparos por segundo).
- Control de orientación para el eje X y el eje Y.
- 7 botones de disparo.



PC

## Commander

- Compatible PC/XT/AT.
- Mando de control automático.
- Disparo automático (30 disparos por segundo).
- Control de orientación para el eje X y el eje Y.
- 2 botones de disparo.
- Ajuste de compatibilidad (70 K Ohm/250 K Ohm).

## M5

- Joystick PC XT y AT.
- Disparo automático con control de velocidad.
- Micro-interruptores para todas las funciones.
- Circuitería para control y estabilización de coordenadas.
- Indicadores de disparo mediante LED.



## PC Topstar

- Joystick para PC XT y AT.
- 8 micro-interruptores.
- Botones de disparo con micro-interruptores.
- Disparo automático.
- Mango super ergonómico.
- Base con amortiguación.



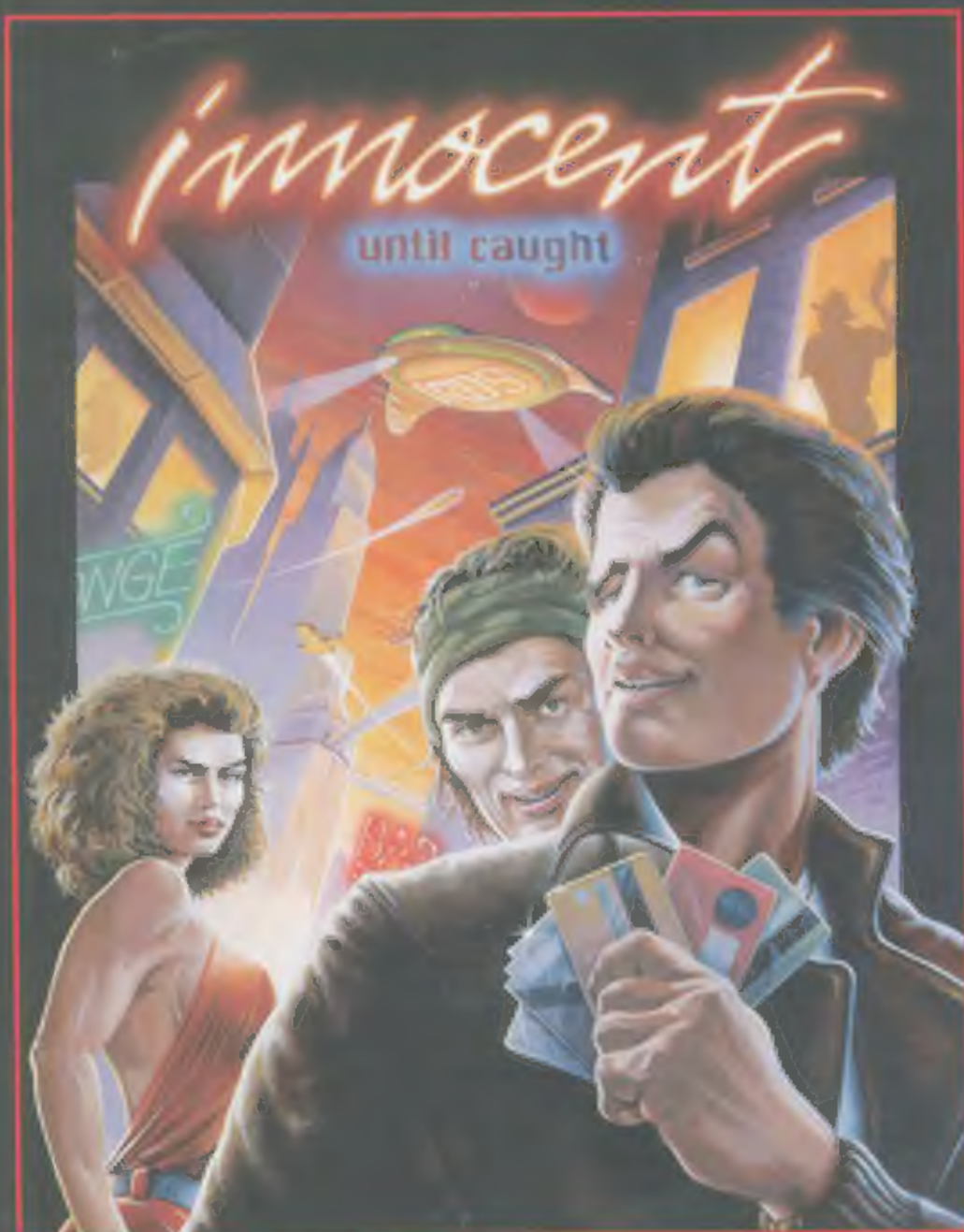
## M6

- Joystick analógico para PC XT y AT y compatibles.
- Disparo automático.



# OK PC Preview

- OK Preview: INNOCENT
- Compañía: PSYGNOSIS
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER



En las navidades todos esperamos con ansia que lleguen al mercado nuevos juegos que nos amenicen el tiempo libre. Hoy tenemos ante nosotros el juego *Innocent*, toda una aventura que os hará pasar ratos inolvidables llenos de adicción.



# PRESUNTO C





Hola, soy Jack T. Ladd, Jack para los amigos. Siempre fui una de esas personas afortunadas que tienen mil tarjetas de crédito y ponen los dientes largos a los demás, pero hay quien dice que no se puede ser rico sin hacer trampas, y en mi caso esa es la realidad, por desgracia no pagué mis impuestos al estado y ahora la policía fiscal me está pisando los talones con muy malas intenciones. Tu objetivo será ayudarme a resolver tan grande problema.

### PERSONAJE DEL FUTURO

Los escenarios por los que se desplaza nuestro amigo Jack son futuristas, pero con un estilo clásico que nos recuerda a los suburbios de Nueva York. El recuerdo es debido a que por muy en el futuro en el que nos encontremos, sigue habiendo pillas que esperan el mejor momento para atracarnos en una esquina solitaria y oscura.

La secuencia de presentación del juego es de esas que nos dejan con la boca abierta debido a los enormes gráficos que maneja y mueve con total suavidad. Hablando de gráficos, en este juego se ha cuidado al 100 por ciento todo lo relacionado con luces y



Para vivir esta aventura tendrás que demostrar que también sabes ser un tipo duro y sobre todo muy avisado y original.

# ULPABLE







sombras, ver a nuestro protagonista andar por debajo de una farola es todo un espectáculo de luminotecnia.

El inventario de nuestro protagonista es otra cosa digna de mención, es muy cómo y manejable y lo tenemos siempre a mano. Entre las acciones típicas de toda



## UNA AVENTURA CON GRAFICOS SUPER CUIDADOS

aventura no podía faltar la opción de mirar, en este caso se ha incorporado una lupa que amplía la imagen por donde la vamos pasando, así es posible encontrar objetos que no se ven a simple vista como una cartera en el bolsillo del pantalón de un tipo sentado en la barra de un bar.

En resumen, Innocent promete ser toda una aventura, de esas que derrochan gráficos y originalidad por todos los lados y eso ha sido la razón de que la haya sido elegida como portada en este número de diciembre. Estoy seguro de que no te defraudará.

ENRIQUE  
MALDONADO ROLLIZO

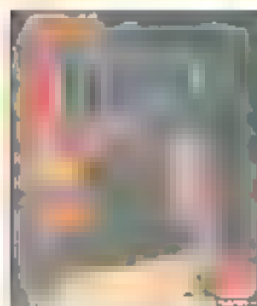


Hi there, big boy  
What can I do for  
you?





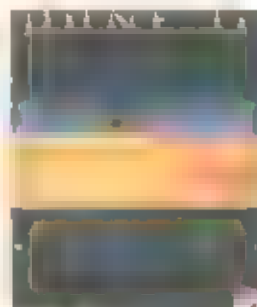
**RSO**  
Store Games



7 GUEST CO 12.295



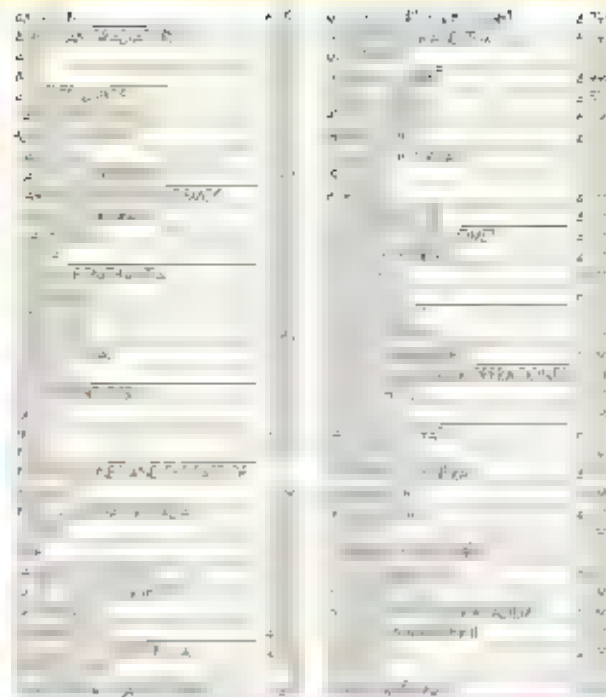
JURASSIC PARK 6.690



DUNE II 5.695



DAY OF THE TENTACLE 6.495



## IMPORTACION

A320 AIRBUS	7.550
BETRAYAL AT KRONDOR	7.625
CIVILISATION	6.695
EYE OF BEHOLDER III CD	6.930
FIELDS OF GLORY	7.625
HIGH COMMAND	7.625
LANDS OF GORE	7.625
KING QUEST VI CD	8.695
PIRATES GOLD	7.625
PUTT PUTT FUN PACK CD	4.495
SCHERLOCK HOLMES 3 CD	8.695
SIM CITY WINDOWS	6.995
SIM LIFE WINDOWS	6.995
TONY LA RUSSA BEISBOL	5.795
ULTIMA UNDERWORLD 1 & 2 CD	8.695
ULTIMA UNDERWORLD II	4.695
ULTIMA VII ISLE SERPENT	8.095
V FOR VICTORY 1	6.995
V FOR VICTORY 3	6.995
V FOR VICTORY 4	7.625
WARWORLD II	7.625
WIZARDRY VI	9.495

## COMPONENTES

### PLACA BASE

386 DX2 66 CACHE 256	97.500
----------------------	--------

### TARJETA VIDEO

VGA 2.0	4.995
---------	-------

### DISCOS DUROS

40 MB	4.995
80 MB	6.995
160 MB	11.995
240 MB	14.995
430 MB	21.995

### JOYSTICK

JOYSTICK	1.85
----------	------

### UNIDAD CD ROM INTERNO

CD INTERNO + CONTROLADORA	32.000
CD INTERNO 5.25 + CONTROLADORA	44.000

### VARIOS

Mouse	47.000
Mouse	1.995
Mouse	2.995
Mouse	4.995

### TARJETAS SONIDO

SOUND BLASTER	13.900
SOUND BLASTER	13.900
SOUND BLASTER	13.900

**REJUVENEZCA SU PC ANTIGUO SIN NECESIDAD DE COMPRAR OTRO NUEVO!!**  
Informenos de cual es su PC y solicite asesoramiento y presupuesto sin compromiso.

**¿ESPERAS A LAS REDAJAS PARA COMPRAR TUS VIDEO JUEGOS?**

**¡VEN A VERNOS!**

**NUESTROS PRECIOS SON LOS MEJORES TODO EL AÑO**

**RSO STORE GAMES TU TIENDA**

Claudio Coello, 128  
28006 Madrid  
Teléfono y Fax:  
(91) 562 18 82

**ABIERTO SABADOS Y DOMINGOS**

**PROXIMA APERTURA PONCE DE LEON, 8 MADRID**

**RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A RSO STORE GAMES**

NOMBRE Y APELLIDO \_\_\_\_\_  
DIRECCIÓN \_\_\_\_\_  
POBLACIÓN \_\_\_\_\_  
TELÉFONO \_\_\_\_\_  
TARJ. CREDIT. \_\_\_\_\_  
TÍT. LOS PEDIDOS \_\_\_\_\_

Envíos contra reembolso, marcado a pagar, en el momento de la compra. Toda España a 4.000. Cupón de descuento válido hasta el 31/12/95.

**SOLICITE LA TARJETA DE CLIENTE TELEFONICAMENTE Y OBTENDRÁ UN 5% DE DESCUENTO ADICIONAL EN SUS COMPRAS EN VIDEOJUEGOS EN UN CHEQUE REGALO Y NUESTRAS OFERTAS MENSUALES**

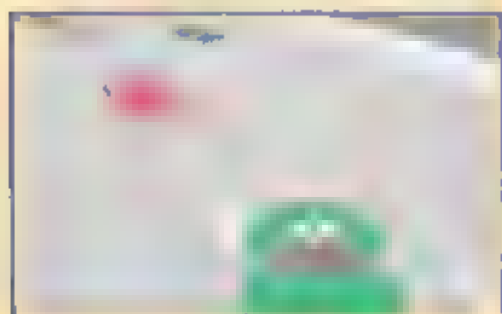


- OK Preview
- Compañía ACCOLADE
- Distribuidor: ERBE
- Tarjeta Gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB SOUND BLASTER

## Speed Racer

# LA CARRERA DE L

Una carrera de lo más loco donde es tan importante tu facilidad de hacer guarradas con tu volante como las trampas que instales en tu coche si quieres conseguir la tan preciada victoria.





**S**eguro que todos recordais los divertidos dibujos de "Los autos locos", en el juego Speed Racer la misión es la misma: vencer y no dejar que te machaquen los tramposos de tus rivales. Poco a poco descubrirás que más vale que utilices sus propias armas o no tendrás nada que hacer en esta loca carrera.

Los requerimientos del juego no son excesivos para la calidad de las gráficas que se manejan. Si queréis opinar sobre las gráficas no tenéis más que mirar las portadas que os hemos puesto en la revista. Necesitarás tener 3 Mb de RAM y unas 8

El juego tiene una opción para jugar dos jugadores al tiempo enfrentados, incluso se puede jugar vía modem. Si juegas contra tu PC, además de tener que ganar al Shooting car tendrás que librarte de numerosas rivales como los ganster que te disparan a la menor ocasión, coches que vendrán de frente, la propia carretera con diversos obstáculos, etc.

#### EL EQUIPO

Antes de cada carrera tendrás que seleccionar tu equipo según como planees tu estrategia para la próxima carrera y el di-

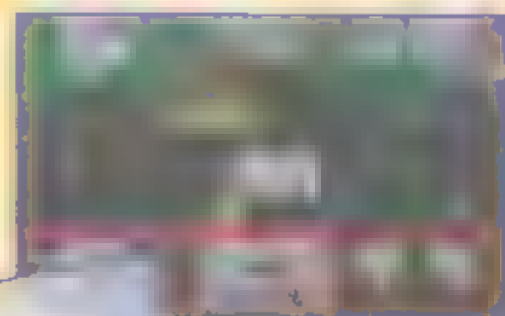
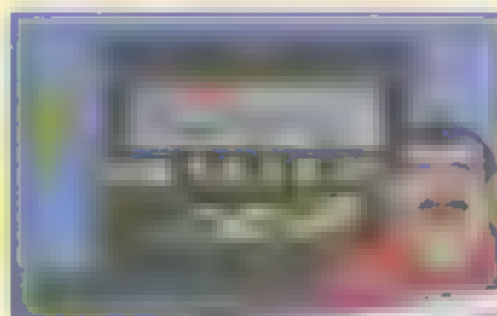
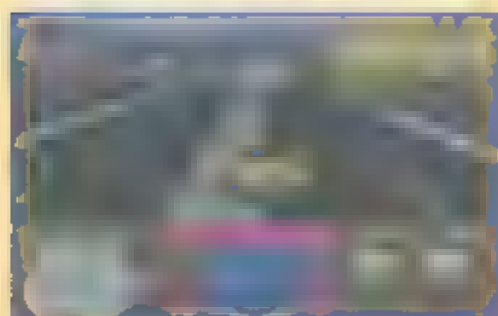
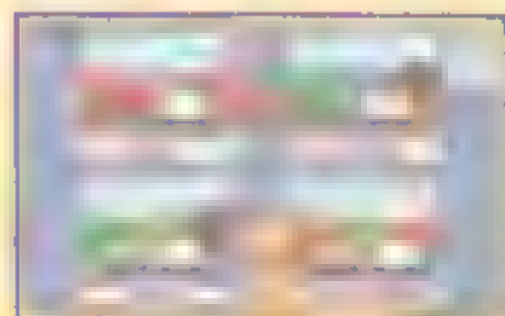
✓ Muelles: Sirven para esquivar todo tipo de obstáculos en el asfalto, también es muy útil para saltar sobre tus rivales tras aplicar el turbo.

✓ Cohetes: Sobran las palabras, te vendrán muy bien contra los ataques aéreos.

✓ Cuchillas: Dos enormes cuchillas saldrán delante de tu prototipo y cortarás árboles, postes y... según lo salvaje que seas a tus oponentes.

✓ Blindaje: Cuando mayor sea, más posibilidades de salir airoso ante tus enemigos tendrás.

# LOS AUTOS LOCOS



Mb de disco duro, así como un ordenador con un procesador 386DX/33 o superior con una tarjeta VGA.

#### ADICTIVIDAD EN CRECIMIENTO

El juego incluye voces digitalizadas para darle más realismo a la carrera y una presentación con dibujos animados de una gran calidad. Las posibilidades de jugar son muchas, puedes elegir entre siete diferentes escenarios que son: el desierto, la carretera de la serpiente, la carrera por la gloria, un circuito de práctica, el valle de la destrucción, la ciudad y el paso del peligro. Antes de empezar a jugar deberás sacar tu nombre y elegir el prototipo que quieres conducir, puedes elegir entre el que usa tu rival que es el Shooting car o el Mach 5, que es el mejor.

nero que vayas ganando. Las mejoras que podrás aplicar a tu coche son:

✓ Cantidad de fuel: Se usará cuando apliques el turbo a tu coche, es muy útil para adelantamientos que si llevarán mucho tiempo se van muy peligrosos. También se puede utilizar para saltar rampas y obstáculos.



✓ Sistema submarino: Por si te apetece ir por el agua en vez de pegar un salto en los puentes rotos.

A medida que vayas ganando carreras podrás invertir en mejoras para así tenerlo más fácil o tal vez menos difícil.

En resumen Speed Racer es un juego que promete mucha diversión que es recomendable para todos los aficionados a los juegos de co-

ENRIQUE  
MALDONADO ROLIZO



# OK

ps

Preview

- Compatible con...
- Incluye el DRO SOFT
- Incluye el DRO VCA
- Incluye el DRO B SOUND
- Incluye el DRO SPE TRUM
- Incluye el DRO RELEASE

# LOS NUEVOS DEL ROL



Gracias a Dro, en España disponemos de todos los títulos que SSI está lanzando continuamente al mercado. De sobra conocida por todos, la compañía californiana especialista en simulaciones tácticas y "role-games", nos trae un nuevo producto que pretende romper moldes. ¿Más todavía?



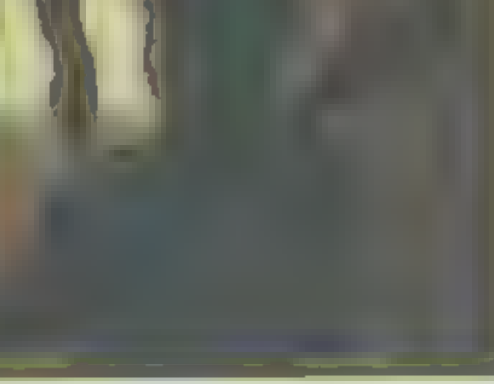
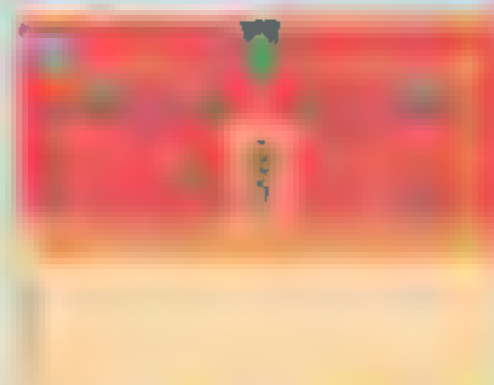
Existen millones de estrellas en el Universo. Quiso el destino que una de ellas girase solitaria alrededor de un pequeño cúmulo estelar en una galaxia sin importancia. Esta estrella tenía a su vez un planeta: Athas.

Athas era un mundo feliz como cualquier otro. Miles de especies pululaban a sus anchas; la vida nacía, se reproducía, y finalmente daba de existir. Todo era

Hubo un descubrimiento. Algunos magos que cayeron en el lado oscuro de las cosas, pensaron en arrebatar la energía vital al planeta, y así lo hicieron.

Poco a poco, Athas, perdió todas sus riquezas, sus océanos se secaron, donde había agua, sólo se vislumbra el desierto. Los recursos escaseaban y mucha gente conoció el hambre.

No obstante, los magos obtuvieron un

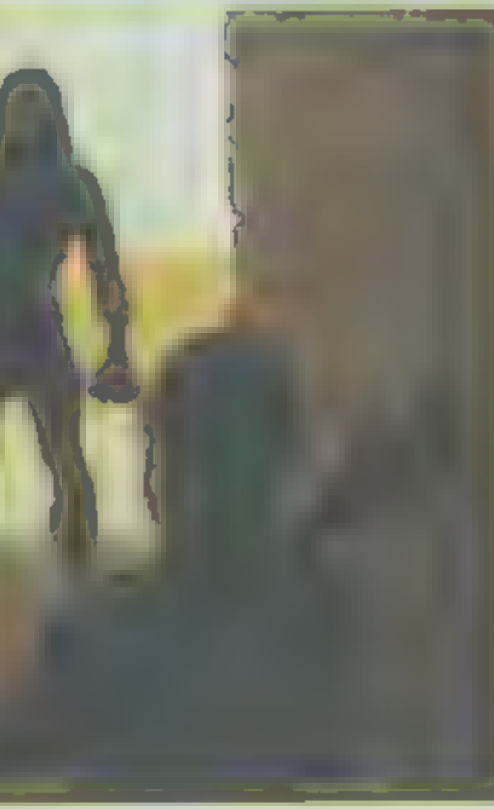
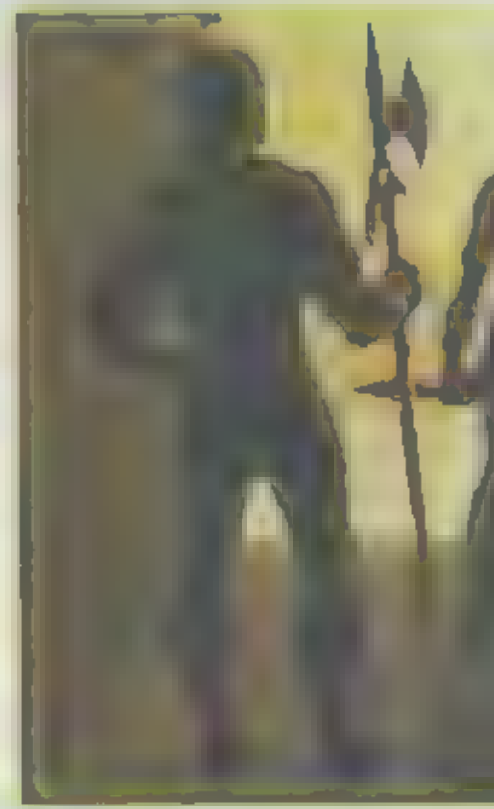
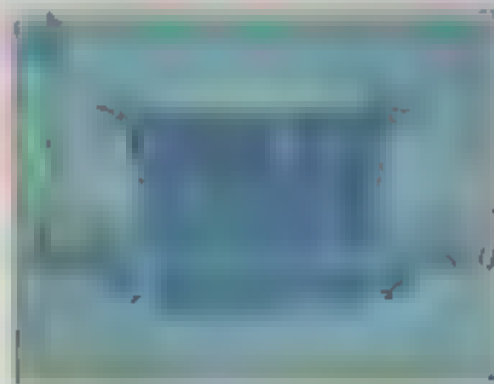
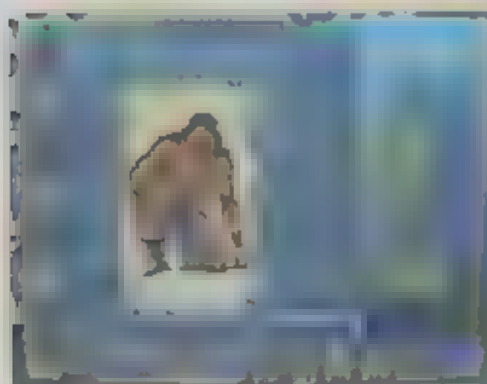


# TIEMPOS

tranquilo, aunque como en la mayoría de los mundos medievales existían numerosos guerreros, magos, curanderos y extrañas criaturas olvidadas ya en la Tierra.

poder inmenso, y entre sus locuras, figura el cubrir de mal toda la Galaxia.

Mientras tanto, naces en el seno de una familia pobre. Acostumbrado a trabajar desde muy pequeño, tus músculos se de-





sarrollaron de una forma espectacular, y pronto todos se dieron cuenta que lo tuyo eran los puñetazos, y con un adiestramiento habil, la espada.

No podía ser de otra forma tenías que acabar en la Arena, el lugar donde se desarrollan combates, entre los humanos y bestias sedientas de sangre. Tras mucho tiempo, tú y el resto de tu cuadrilla habéis acabado con toda clase de monstruos y el público está satisfecho.

Pero piensas de otra manera. Tal vez, si pudieras escapar, todo en Athas, cambiaría

## UN GUION DE CINE

Realmente soberbio el último programa deSSI. Con un argumento de película, nos llevan a mundos fantásticos poblados de fantasía, y de magos capaces de volver oscuros a los soles. Toda una demostración de fuerza. Por lo tanto, esta vez, lo tenemos un poco crudo.

SSI no abandona el rol. Siguiendo el modelo de Advanced Dungeons & Dragons, nuestra compa-

ñía favorita nos ofrece un nuevo juego que de nuevo nos cargará la neurona.

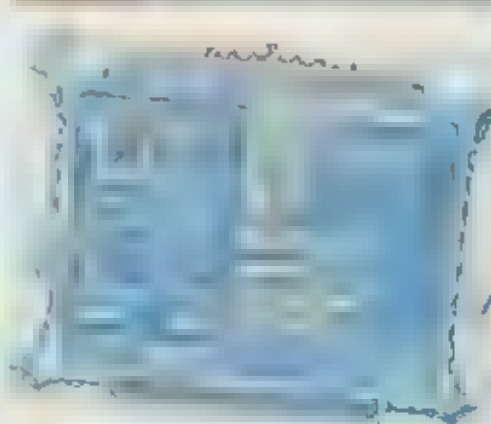
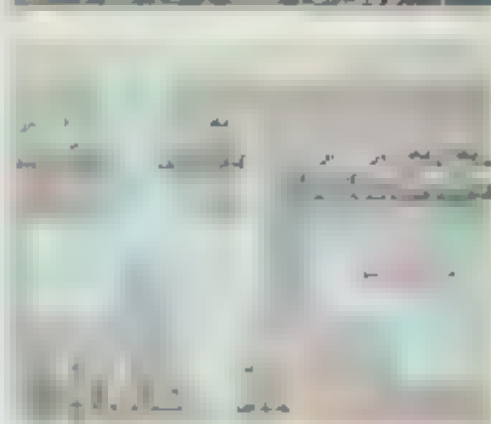
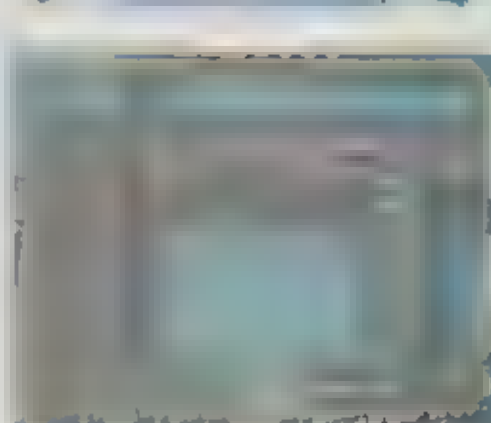
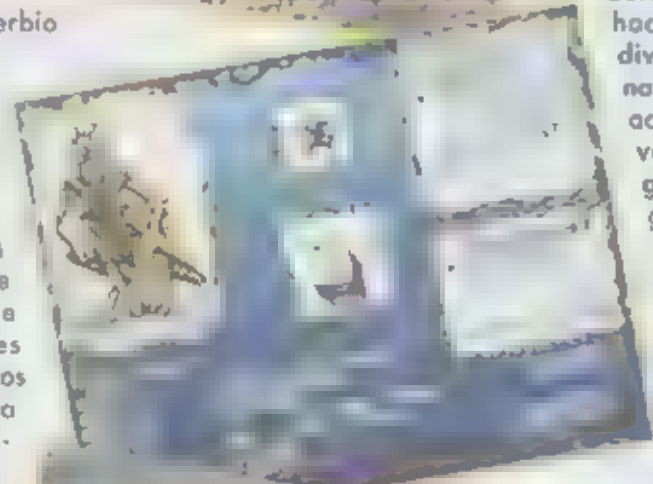
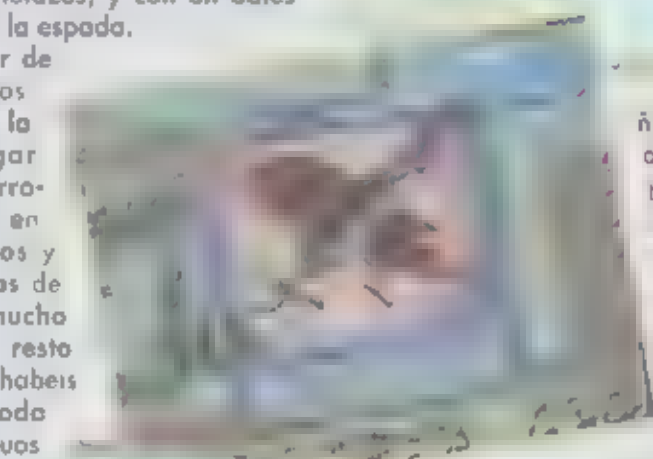
Basado en ADD Dark Sun comparate muchas de las características de la serie "Eye of Beholder", pero esta vez nos ofrece una perspectiva aérea, y el combate no es en tiempo real, sino por turnos.

Al cargar el juego en el ordenador, pudimos contemplar todo un acierto de buen hacer y ganas de divertir al personal. En un primer acercamiento, tal vez, lo más negativo del juego, sean los pequeños gráficos que representan a los personajes. De todas formas, la jugabilidad es muy buena,

o sea, hay programa para rato.

Buena, nos vamos, pero prometemos hacer un serio análisis de este programa en nuestra sección Pasarela Dark Sun se lo merece.

ANGEL FRANCISCO JIMENEZ CALVO

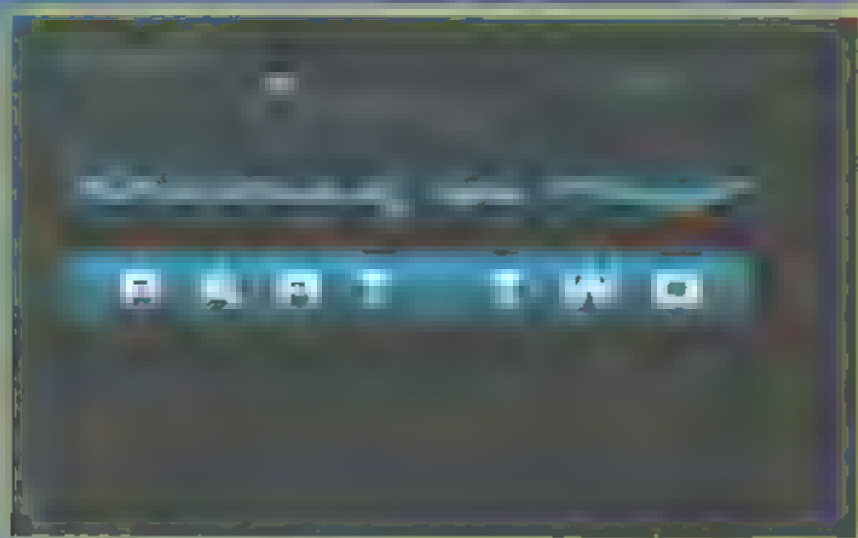




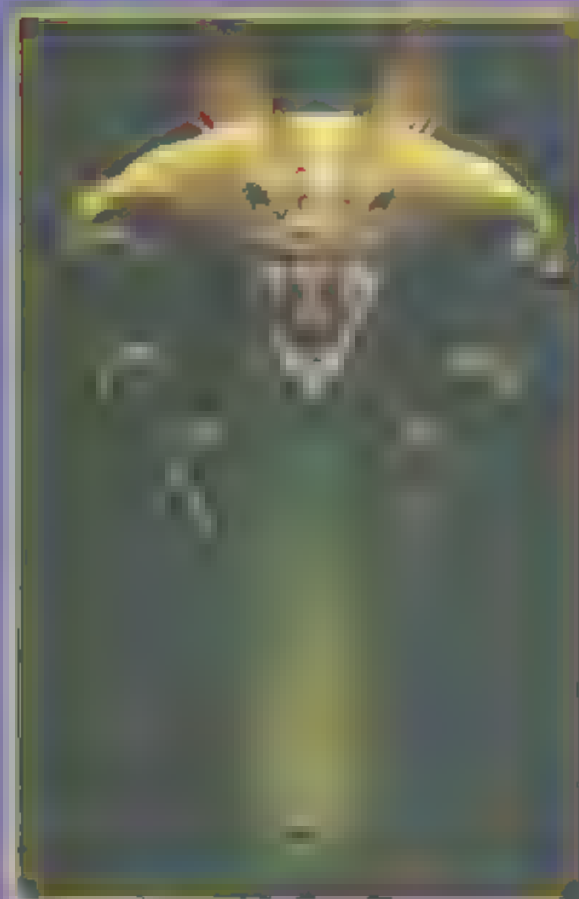




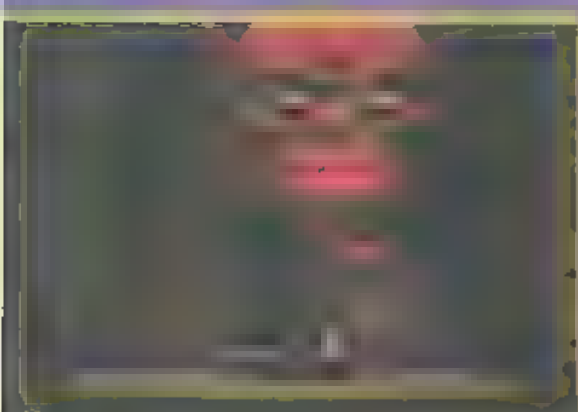
- OK Preview
- Tarjeta de sonido: ADUB, SOUND BLASTER, ROLAND



La llegada de los juegos de ordenador al mercado ha supuesto un impacto que ha supuesto la aparición de la primera generación de juegos de ordenador. Los juegos de ordenador han sido un fenómeno del momento.



## UN NUEVO M

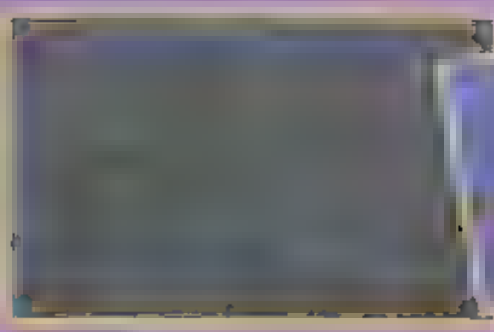


Desde entonces ha habido muchos y muchos juegos de ordenador. Los juegos de ordenador han sido un fenómeno del momento. Los juegos de ordenador han sido un fenómeno del momento.

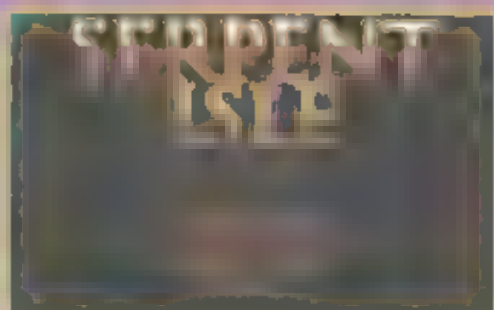
El juego de ordenador ha sido un fenómeno del momento. Los juegos de ordenador han sido un fenómeno del momento. Los juegos de ordenador han sido un fenómeno del momento.

El juego de ordenador ha sido un fenómeno del momento. Los juegos de ordenador han sido un fenómeno del momento. Los juegos de ordenador han sido un fenómeno del momento.





En el juego  
es un per  
sonaje es  
de 1982  
Avatar y  
se trata de  
un juego  
de aventuras  
y misterio



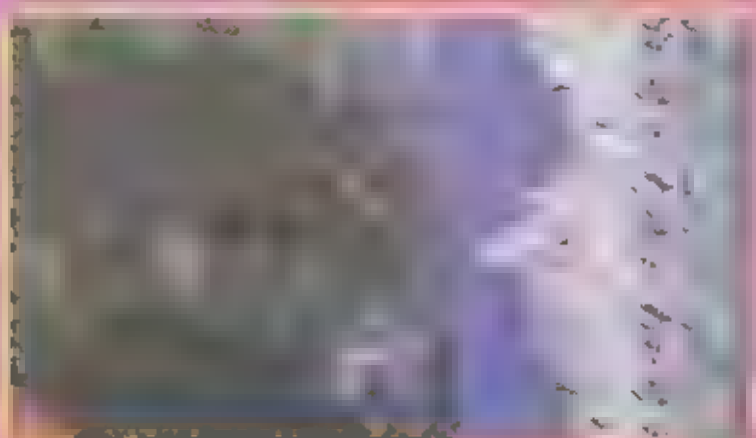
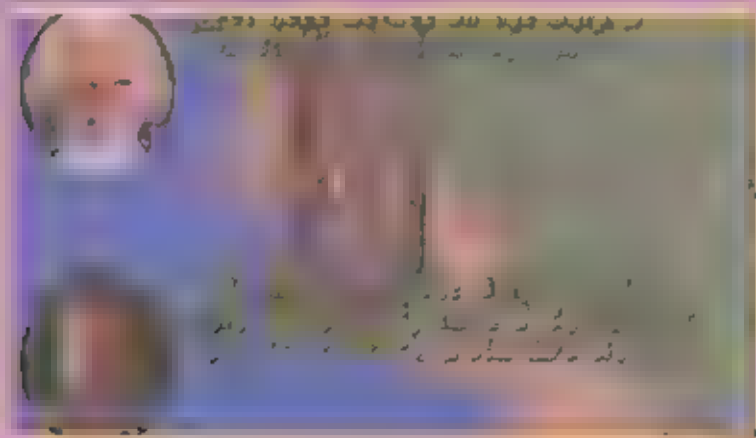
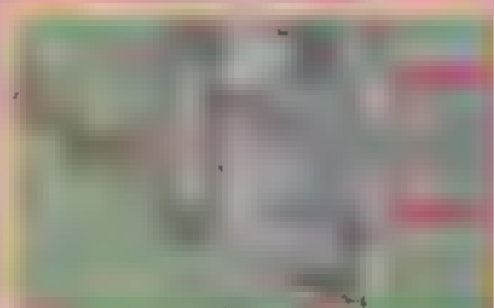
Wing Commander. El juego Es uno de los  
mejores y más esperados de la serie. También  
es un juego de aventuras y misterio. El juego  
se trata de un juego de aventuras y misterio.  
El juego se trata de un juego de aventuras y misterio.

Y ahora, han pasado los años y ahora  
vamos a ver la historia de su vida y su  
parte.

Recientemente se ha publicado

Basado en la historia de la vida y su parte  
de la vida y su parte. El juego se trata de un  
juego de aventuras y misterio. El juego se trata  
de un juego de aventuras y misterio. El juego se  
trata de un juego de aventuras y misterio.

Lo que cambia por supuesto es la historia



# MISTERIO



CONCURSO HUGO - OK PC - PROEIN

# GRAN CONCU

## SORTEAMOS 50 RELOJES DE LA COLECCIÓN\* HUGO



\* Modelos disponibles que haya  
en el catálogo de la colección

Envíanos un dibujo de Hugo

—en un escenario figurado—  
y participa en el sorteo de estos  
50 fantásticos y originales relojes

Ademas los 5 dibujos más molones

—a criterio del equipo de redacción de la  
revista— se publicaran en el próximo  
número de OK PC

PROEIN

División SOFTWARE

CONCURSO HUGO - OK PC - PROEIN



CONCURSO HUGO - OK PC - PROEIN

# CONCURSO HUGO-2

## BASES DEL CONCURSO:

- ✓ La duración del concurso será de dos meses, desde el 1 de febrero de 1994 hasta el 1 de abril de 1994.
- ✓ Participarán en el sorteo todos los dibujos que se envíen a la editorial Nueva Prensa, S.A. durante el periodo de tiempo que va desde el 1 de febrero de 1994 hasta el 1 de abril de 1994.

Los ganadores serán los autores de los dibujos que sean seleccionados por el jurado de la editorial Nueva Prensa, S.A.

# ¡Animo!

Echale imaginación y habilidad y envíanos tu dibujo a:

**OK PC (HUGO-2)**

Editorial Nueva Prensa  
Pza del Ecuador, 2, 1º B  
28016 Madrid



CONCURSO HUGO - OK PC - PROEIN



# OK



## Preview

- OK Preview: M
- Computero: SNEAK
- Distribuido: EUSE
- Torero gráfico: MUA
- Torero gráfico: ALUS ROLAND
- SOUND BLASTER

# CUANDO HIERVE



Acabas de meterte en un buen lío, amigo. Has tomado la personalidad de Jake Ryan. Desde hoy entras de lleno en un pacto entre la vida y la muerte: pacto que necesito de una mano firme para guardarlo y acorados nervios que lo protejan. La gran experiencia de Jim en la salvaguarda de la Ley, te pondrá en la línea de fuego pero esta vez, ¡¡ tu tomarás las decisiones porque BLUE FORCE es el juego interactivo donde tu voluntad crea la realidad misma !!.

En la noche, a las 11, cuando las calles están vacías, un cliente entra en tu tienda. Te mira con ojos que parecen ver más allá de lo que se ve. Te mira con una intensidad que te hace sentir que está leyendo tu mente. Te mira con una intensidad que te hace sentir que está leyendo tu mente. Te mira con una intensidad que te hace sentir que está leyendo tu mente.

meras horas de la tarde cuando clientes todavía. Uno de ellos entrega al misterioso paquete que se guarda. Paga a

pieza, hecho a correr hacia la puerta, hasta la cual es perseguido por los motores. Al encender su moto para escapar de aquella incómoda situación, el paquete se desliza del bolsillo de su cazadora, yendo a dar en el suelo. Con la rapidez de una bola, huye antes que puedan cogerle los min

El paquete se desliza del bolsillo de su cazadora, yendo a dar en el suelo. Con la rapidez de una bola, huye antes que puedan cogerle los min

El paquete se desliza del bolsillo de su cazadora, yendo a dar en el suelo. Con la rapidez de una bola, huye antes que puedan cogerle los min

la muerte, ya que la amenazadora sombra que se deslizó en el interior de su casa, violando la intimidad a que todo ser humano tiene derecho, acabó con su vida por un simple paquete de ordenador.

Y en la triste tarde que siguió al día en que los

El paquete se desliza del bolsillo de su cazadora, yendo a dar en el suelo. Con la rapidez de una bola, huye antes que puedan cogerle los min

El paquete se desliza del bolsillo de su cazadora, yendo a dar en el suelo. Con la rapidez de una bola, huye antes que puedan cogerle los min

El paquete se desliza del bolsillo de su cazadora, yendo a dar en el suelo. Con la rapidez de una bola, huye antes que puedan cogerle los min



del asesino. Tras las duras pruebas y los exámenes de preparación, el primer día de trabajo en la academia, por fin ha llegado. Si eres lo suficientemente listo, la recompensa puede ser suprema.

## JUGANDO A POLICÍAS Y LAUKUNES

El excelente juego en el que vas a participar de forma tan activa que tus decisiones te llevarán a decidir el curso de los acontecimientos, está plagado de sorpresas y gráficos excelentes. La trama

edificio de Jamison and Ryan, Alley Cat, Tony's Bar, Bileni Hut y City Hall and Jail, son los lugares en que quizás encuentres la solución a tus preguntas.

El fácil acceso a las informaciones, permite un rápido transcurso de los acontecimientos.

Con el ratón, en el botón de la izquierda, aparece el menú. Puedes utilizar multitud de opciones: mover al personaje protagonista a través de la pantalla; utilizar la mano para abrir puertas o coger cosas; el bocadillo para hablar; el ojo



# VE LA SANGRE

consiste en llevar a cabo una verdadera investigación policial. El misterio que lo rodea y el suave y estimulante ambiente de la misteriosa ciudad, nos llevan a un lugar de tensión en el ambiente, los acontecimientos que una vida humana depende del de tu juego.

El juego es un excelente ejemplo de la experiencia de los juegos de ordenador.

El juego es un excelente ejemplo de la experiencia de los juegos de ordenador.

para saber que es cada cosa de las que aparece en la pantalla y la pantalla de opciones, desde la cual se puede grabar la historia para continuar después, restaurar, recomenzar la historia, guardar la, o cualquier otra opción que quieras. No es lo mismo en todo lo que necesitas, porque tienes todos los recursos necesarios para jugar a la aventura y terminarla.

En la pantalla se trata de un buen juego de aventura, con una historia muy interesante y una trama muy bien diseñada.

en el ambiente de esta historia que nadie sabe cómo va a terminar.

Para este juego está pensado para un sector minoritario de usuarios de PC, solo para inteligentes. Si eres uno que eres lo bastante inteligente como para resolver este misterio que va a ser el final de la vida de un policía, entonces no te equivocas de las aventuras y misterios de los detectives.

El juego es un excelente ejemplo de la experiencia de los juegos de ordenador.

JOSE VILALBA MEDINA

¡Más en la sección de información sobre nuestras actividades!

¡Más en la sección de información sobre nuestras actividades!

¡Más en la sección de información sobre nuestras actividades!



- OK Preview: ENTERTAINMENT WEEKLY
- Compañía: US GOLD
- Distribuidor: FRBE
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB SOUND BLASTER ROLAND

# LOS ULTIMOS GUERREROS

Street Fighter supuso una verdadera revolución en las máquinas de los salones recreativos, así que con el tiempo apareció su segunda parte que fué incluso mejor que la anterior. Su conversión a las consolas estaba cantado. Ahora los compatibles son su siguiente "contrincante".



Street Fighter II es un juego muy conocido por todos. En cualquier bar o salón siempre había una maquinita con la que gastarse las pelotas con ella. Dabas cinco malos golpes, y tu rival simplemente te dejaba para el arrastre. Te cabreabas, y veías con asombro a un chaval que no supera el metro de altura llegar hasta el malo y zumbarle como tú no podías hacerlo. Y lo intentabas otra vez, y por suerte, llegabas al segundo rival y palizón de nuevo hasta que le superas, y así sucesivamente.

Todo este rollo nos puede indicar de que manera "Street Fighter II" potencia la adicción. Pero lo que nos interesa es su conversión al PC, y lo han logrado.

## UNA BUENA CONVERSION

Desgraciadamente los arcades no se prodigan mucho en los campos de nuestros queridos ordenadores y se multiplican en todo formato de consola que conozcas,



pero de vez en cuando aparecen joyitas como ésta, que vienen a destrozarnos nuestros preciosos joysticks del último simulador de vuelo que hemos adquirido.

Bromas aparte, el juego está muy bien hecho. Los movimientos son excelentes, así como los gráficos de los personajes, aunque los fondos podían haber sido mejorados. Eso sí son idénticos a los de la máquina original. El sonido es bastante regular, ni fascina ni decepciona, un término muy medio.

Lo que realmente importa es la jugabilidad, que por cierto es elevada, y puede interesar incluso a gente que pasa bastante del arcade como es el caso del que escribe esto. Es muy divertido darle al contrario con facilidades, ya que el programa tiene una característica muy importante: un control de dificultad que permite adaptar el nivel del juego al nuestro propio. Así no nos desanimamos ante nuestros primeros tropiezos. Por ejemplo, si le ponemos al mínimo, será coser y cantar deshacer nos de nuestros enemigos, aunque los dos últimos son muy problemáticos. Prueba con Ryu. Tiene una patada muy efectiva. Los luchadores americanos y Blanka son muy susceptibles de quedar en la cuneta, así como la chica.

Otro aspecto a destacar es el manual ya que es muy completo. Se detallan todos los movimientos posibles (que son muchos)



así como una completa explicación de todos los luchadores que podemos elegir sus movimientos, golpes secretos e incluso, su tipo de sangre y fecha de nacimiento. Una verdadera pasada.

En fin, un programa cuya principal "ori-

ginalidad" es que es idéntico a la máquina en su desarrollo, contando con algunas innovaciones que lo hace aún más atractivo. Todo un juego.

ANGEL FRANCISCO JIMENEZ CALVO

**¡DIVERSIÓN DIVERTIDA!**

**SPACE QUEST V**

**POLICE QUEST**

**¡Pide en tu tienda**

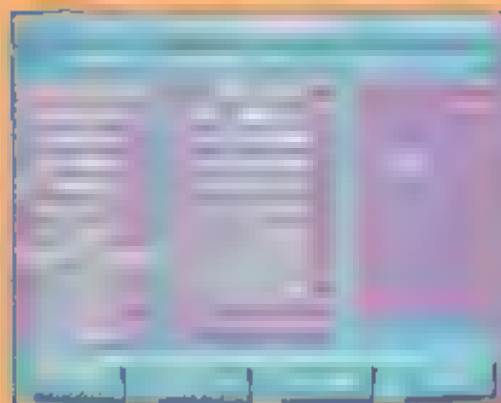
**FREE SUES**



- OK Preview: 3.5"
- Compañía: VIRGIN
- Distribuidor: ARCADIA
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADU8, SOUND BLASTER

La descripción de la introducción en este artículo, podría corresponder perfectamente a uno de los momentos reales del juego en GOAL.

Goal encarna uno de los mejores juegos de fútbol para PC jamás vistos. Hace falta un verdadero alarde de memoria para poder visualizar la numerosa cantidad de opciones que se te van a ofrecer a lo largo de tus pesquisas a la hora de intentar comprobar la totalidad de las posibilidades que te ofrece el programa.



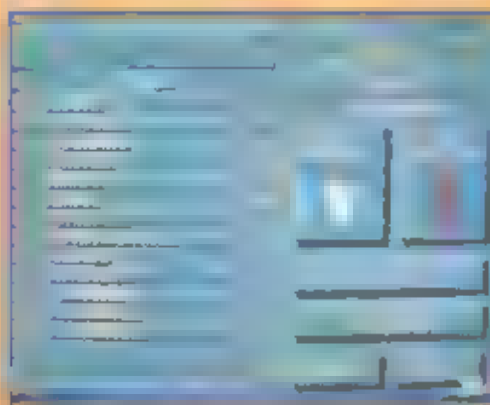
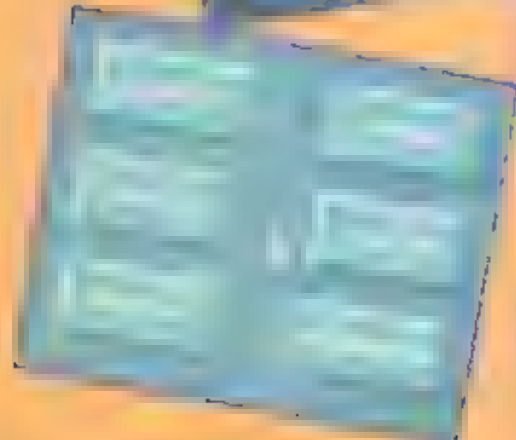
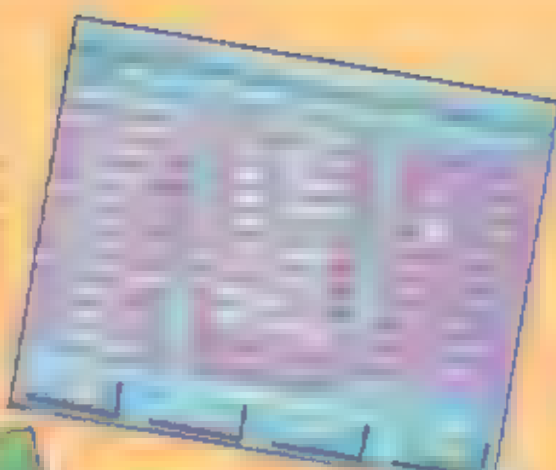
El juego de fútbol GOAL es un juego de fútbol para PC que te permite jugar con los mejores jugadores del mundo. El juego es muy divertido y te permite jugar con los mejores jugadores del mundo. El juego es muy divertido y te permite jugar con los mejores jugadores del mundo.

# A REBUFO DI

Por ver algún detalle, este juego te permitirá elegir el equipo que quieras, numerar a sus jugadores y colocarlos según las numeras en la posición del campo que quieras. En los saques de corner verás un dibujo de la trayectoria del balón, trayectoria esta que puede ser modificada para llegar allí donde desees al sacar.

#### OPCIONES PARA TODOS

Como dice el refranero "para muestra, un botón", y ese botón es el que voy a describirte ahora mismo. ¿Crees que tendrás sufi-



ciente si te digo esto? Vas a encontrar para configurar: un de las condiciones exteriores de la partida, un menú de elección de idioma, un menú de práctica con 32 equipos para seleccionar, un entrenamiento, un partido único de liga, donde puedes elegir entre el número de equipos, de jugadores, los puntos por victoria, el nivel de destreza humano y todo lo que contiene el menú de opciones, que más abajo señala. Llegando incluso a grabar el partido para poder continuar después jugando. En la opción de campo las posibilidades se citan a nombre de la Copa, número de rondas, nivel del ordenador, novato, amateur, semi profesional, profesional y As, nivel humano, mangas, tiempo extra y penaltys. Como en la liga puedes grabar el partido para continuar

juego. Reto Arcade. Con un sistema de selección de equipo, arbitro, campo y viento. Cinco niveles de dificultad.

Otra de las opciones la de repetir las jugadas más interesantes y la de editar equipos. Vas a alucinar cuando te cuente la cantidad de equipos contra los que puedes competir: Arcade (2), English (28), European (32 equipos de las selecciones), Francia (20), Alemania (18), Italia (18), Selecciones Nacionales (32), Scotland (12), España (20).

En el menú de opciones puedes elegir el tipo de campo que puede configurarse como normal, con barro, mojado, etc. También puedes elegir la duración del partido, si hay viento, el nivel del portero, si es un partido único, la repetición y el tipo de vista en el juego que puede ser vertical u horizontal. Son buenas las dos, pero no varían mucho la visión. Lo que debes hacer es pulsar «Barra espaciadora» para alejar el zoom y tener así una visión más amplia del terreno de juego. Es más ventajosa que mirar de cerca el campo ya que limita la visión. No obstante en la parte superior izquierda de la pantalla, hay un radar que te permite ver la situación total de los jugadores y el balón en el campo de fútbol.

El juego dispone de opciones de escala con auto zoom alejado o zoom acercado. De elección de si se quiere público o no, de elegir el arbitro al azar. En resumen no creo que necesites nada que no haya ya en el programa, pero si te ocurre, es que debes esperar de él algo que todavía no se ha incorporado a los verdaderos partidos de fútbol porque GOAL es...

III La redifinitiva I

JOSE VILLALBA MEDINA



# LA CABEZA



# OK



## Paseo

- OK Pasareo
- Compañía: OCEAN
- Distribuidor: ARCADIA
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB SOUND BLASTER



Ante su bramido se inclinaron los arbustos, palideció la Tierra y la selva enmudeció. Las sombras huyeron despavoridas y el aire se descompuso de terror. La bestia barrió con su cola parte de las estrellas y las lanzó sobre la Tierra... Aplastando el Universo a su paso, volcó en caos el orden y desafió las leyes de lo cognoscible. En ese momento de supremo poder, un destello de inteligencia apenas perceptible se extinguió momentáneamente, y contrayendo sus pupilas ante el poder final, como la luz...

# "GEHENNA"

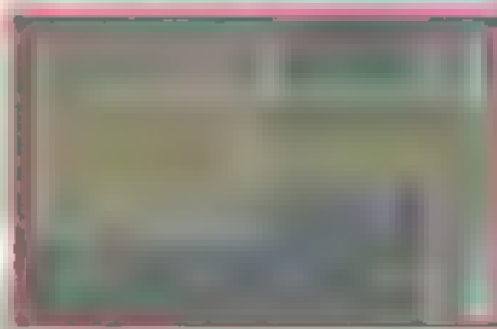
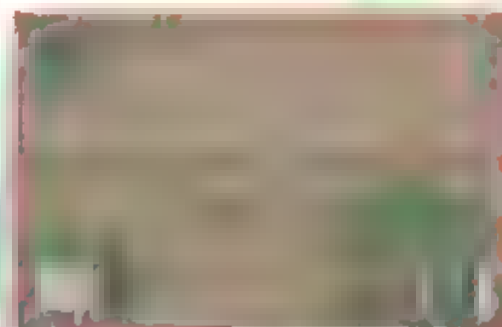
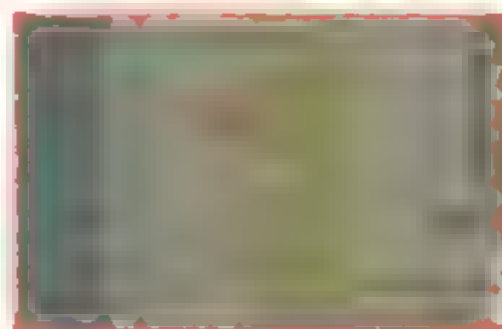
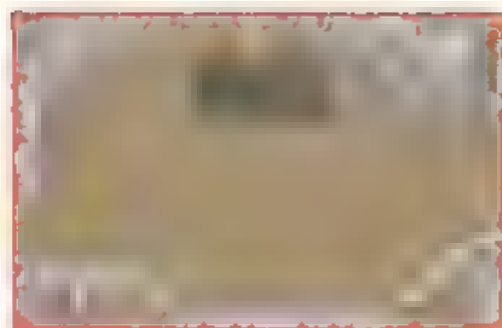
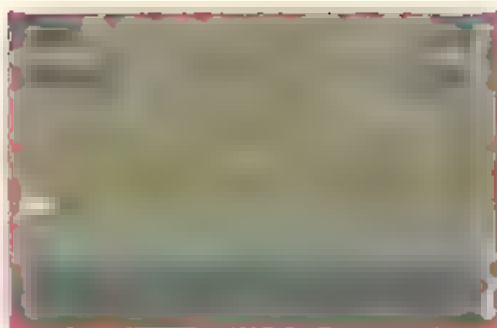
Azul. Bámboleantes burbujas de oxígeno se elevan girando en espiral. La presión del agua formatea su espacio modelándolas como lágrimas que ascienden. A impulsos intermitentes, un pequeño ser de larga cola y ojos saltones nada entre las oscuras algas. Azul oscuro.

Explorando la entrada a una caverna dentada, se introdujo en ella con cautela.

De pronto, la caverna comenzó a cerrarse y en el último instante consiguió burlar las mandíbulas que pretendían atraparlo. Al huir despavorido ante la sorpresa del reptil que exudando paciencia pretendía su almuerzo, sintió que algo se aproximaba. De repente, el cielo cayó y apresando una gran colonia de algas, las arrancó de la VIDA elevándolas muchos metros por encima del agua antes de engullirlas.

Pero no estoy haciendo bien mi trabajo. Las historias deben contarse como es debido, por eso comenzaré de nuevo.

Una vez, en ésta misma Tierra y bajo éste mismo sol, mucho antes que nosotros, antes que el guepardo y las jirafas, antes que las aves o los mamíferos; lejos, en el balbuceo de la existencia cuando al principio de los tiempos la Tierra era joven y la vida estaba impregnada de su misma sabiduría mágica, sin imperfecciones ni adulteración, un nuevo orden acaeció y terribles criaturas surcaron los espacios de ésta esfera.



En esos turbulentos tiempos, el milagro de la Vida, concibió el proyecto más grandioso que ningún ser pudo jamás imaginar, materializando criaturas tan terribles y descomunales que se convirtieron en los amos del planeta de cinco mil millones de años de antigüedad, durante millones y millones de años, hasta que la Naturaleza no pudo soportar aquella pesada carga y llegó la extinción.

La era en la que dominaron la Tierra estos extraños seres queda muy atrás y se denomina ERA SECUNDARIA, MESOZOICO o DE LOS ANIMALES INTERMEDIOS. Aunque la mayoría de los reptiles comenzaron a aparecer antes, en el Devónico hace 330 millones de años, que es un subperíodo de la era PRIMARIA o PALEOZOICO.

Hoy, doscientos veinticinco millones de años después, dividimos el Mesozoico en tres subperíodos.

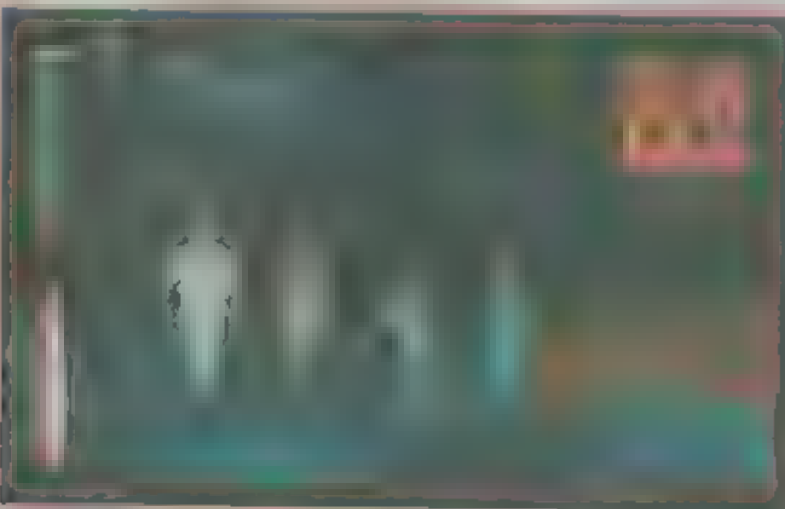
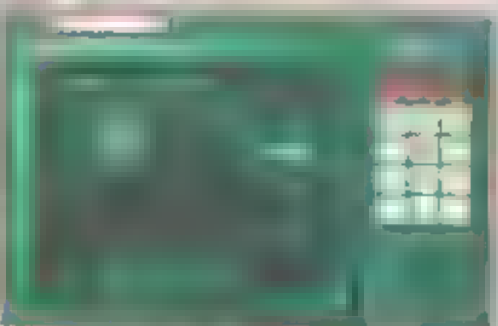
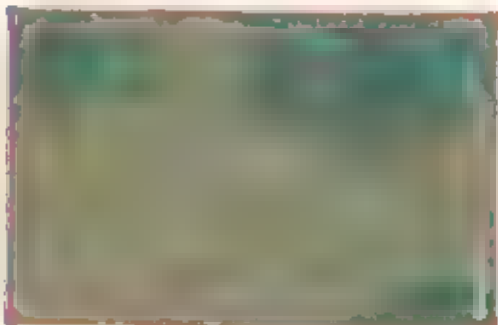
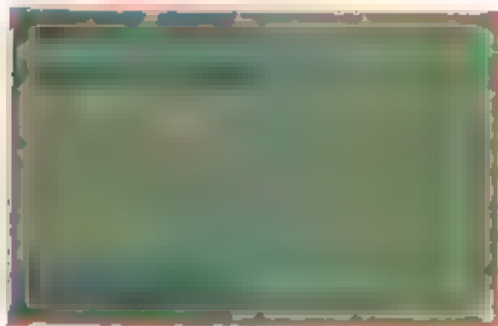
■ TRIASICO, dividido en: Buntsandstein, Muschelk y Keuper.

■ JURASICO -los dinosaurios alcanzan su auge- Liásico, Dogger y Malm.

■ CRETACICO que comprende el Eocretácico y el Neocretácico.

En el Buntsandstein los reptiles inician su evolución y fue en el Eocretácico cuando comenzó la extinción de los dinosaurios por causas aun hoy desconocidas si bien hay hipótesis: epidemias, meteori-





tos... A finales del mismo, se fragmentó el continente de GONDWANA, -que agrupaba los continentes hoy conocidos en una- formándose el Océano Atlántico.

Tan radical fue la extinción de aquellos "Dinos Sauros" -en griego: lagarto terrible- que actualmente, el único saurio apenas evolucionado que queda de entre las numerosísimas especies que compusieron el puzzle de la vida, en aquellos tiempos en que ni siquiera existían las leyendas, es el llamado Dragon de Comodo. Los demás son los reptiles actuales y la mayoría evolucionaron en mamíferos en el Pérmico -última etapa de la Era Primaria- y en aves en el TRIÁSICO.

Así pues, los reptiles se dividen en: DINOSAURIOS y PTERODACTILOS (voladores); ambos fósiles. RINOCEFALOS. Sphenodon. ESCAMOSOS: Sauros (lagartos) y Ofidios (serpientes). QUELONIOS: Tortugas. COCODRILIANOS: Cocodrilos y Caimanes.

Este es el mundo en el que vas a sumergirte cuando adquieras "Parque Jurásico" y comiences a desvelar sus misterios. Tendrás en tus manos un universo cada vez más cercano a nosotros, debiendo luchar contra toda clase de dinosaurios: Velociraptores, Triceratops, Tyranosaurios... sin dejar que sufran daño alguno las niñas Tim y Lex.

El juego toma como telón de

fondo alrededor del cual debes actuar rápido para conseguir tus objetivos, el clásico laberinto por el cual discurren los acontecimientos. Este laberíntico paseo, es verdaderamente desconcertante -ese es el fin de los laberintos: desconcertar- y no deja posibilidad de orientación alguna, salvo por unas torres de información que te permitirán acceder a los ordenadores de Parque Jurásico, los cuales te comunicarán el objeto de tu misión, la cantidad de animales contra los que tendrás que luchar, te permitirá abrir bunkers, podrás observar un mapa del área en la que te muevas, etc.

El menú es muy sencilla: comenzar partida, dictar código para pasar directamente a un nivel concreto y salir. Puedes configurar también el sonido, restaurar, etc.

Comienzas el juego con dos tipos diferentes de armas: un arma de balas y otra de rayos eléctricos. Aunque te aconsejo que utilices el arma de rayos, la de balas puede ser más útil en algunas ocasiones. Los rayos se regeneran en dos segundos, y puedes recoger a lo largo de tus recorridos cargadores de balas dispersas por el suelo, así como unas cajas blancas con cruz roja para recuperar la vida que te vaya siendo arrebatada: su indicador es un frasco con ADN en la parte superior derecha del monitor.

En el primer nivel, deberás rescatar a Tim que se encuentra perdido por el parque. Abriendo la puerta del bunker desde una de las torres con monitor, podrás coger la caja de herramientas que se encuentra dentro del mismo y dirigirte desde allí, una vez que hayas encontrado a Tim, te seguirá el solo a un declive del terreno por el cual se accede a las alcantarillas, que es el lugar donde se encuentra Lex. En este submundo, acecha un repentino peli-



con el cual te tendrás que enfrentar para atravesar un pasillo que te conducirá cerca de donde se encuentran los niños. Si no llevas bayas, puedes burlar su ataque, pero es tan implacable que tienes pocas posibilidades de sobrevivir. Te aconsejo, pues, que cojas al menos 50 bayas

para procurarte una distracción considerable del monstruo. Tus armas serán las mismas en este nivel.

• ¡¡ Ey !! ¿Es que te has vuelto loco?!



gro: los cocodrilos, que aparecen y desaparecen cuando quieren, sin aviso previo. Lex está herida, por lo tanto, tienes que encontrar un cajón que debes llevar flotando por el desagüe -puedes ayudarte del disparo eléctrico- para que se siente encima y la puedas rescatar, pero antes, necesitas la tarjeta que, una vez en el exterior, y seguido de Tim y Lex, te permita abrir la verja de la sección donde te encuentras, para dirigirte a otra zona distinta y pasar de nivel: la encontrarás en el suelo de las alcantarillas.

Cuando cambies de nivel, está atento a un código que aparecerá en tu pantalla porque con él, podrás pasar directamente al nivel donde dejaste el juego, sin tener que superar todos los pasos cada vez que quieras jugar un rato.

NO se te ocurra, salvo en acuciantes ocasiones, ponerte a luchar contra los dinosaurios, porque acabarán acorralándote, y los cargadores de vida, a veces escasean. Lo mejor es ignorarlos y dirigirte a donde quieras ir lo más rápido posible.

Superada el primer nivel, en el segundo, podrás leer las instrucciones en el monitor de la torre que tienes al lado. Es un nivel en el que predominan los Triceratops, además de los animales que encontraste en el primer nivel. Por el suelo, verás esparcidas montoncitos de bayas que debes coger. Un marcador de nivel de bayas te irá indicando la cantidad que llevas de las mismas. ¿Para qué sirven? Pues para entretener a un Triceratops gigante

• ¿Yo?

- Si, anormal. Te crees muy listo porque te dejan escribir en OK PC ¿No? Siempre firmando tus mediocres artículos: "José Villalba papapa..."

• ¡Oye, gráfico de tricerat

- Mira, mira, a mí déjame en paz, porque no me van a faltar las bayas, pero como sigas desvelando misterios del juego, a quien le van a faltar es a ti, porque no será emocionante jugarlo para nadie ¿entiendes animal?

¡El animal lo serás t.

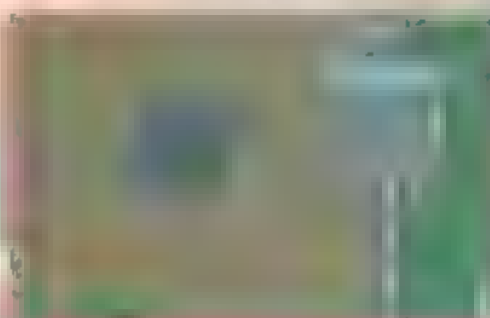
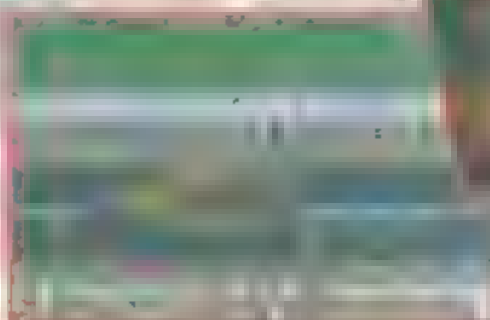
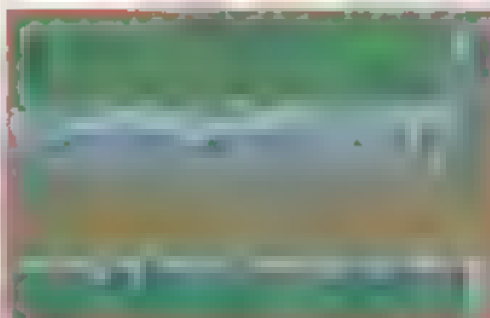
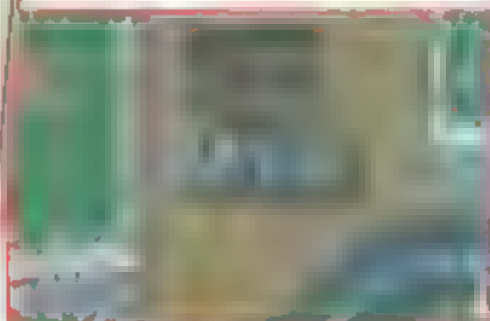
- ¡Vaaaaa! ¡Piérdete zopencol

• ¿Habéis visto alguna vez algo por el estilo? En realidad lleva razón, pero no voy a irme sin decirte que... es posible que encuentres ciertos gráficos en tres dimensiones... pero no te lo puedo asegurar

Lee el libro si quieres disfrutar con la lectura, con el juego y con la película. Los tres hacen honor al montaje publicitario que conlleva el fenómeno "Jurásico". Tienes la diversión asegurada en tu PC, pero sólo los mejores sobrevivirán. Ahí entra en juego la Teoría de la Evolución de las Especies de Darwin...

**NOTA:** GEHENNA significa en hebreo "Valle Maldito".

JOSE VILLALBA MEDINA





- CK Pasarela
- Computo CAPS ONE
- Distribuidor PROFIN
- Tarjeta gráfica VGA
- Tarjeta de sonido ADLIB SOUND  
BLASTER ROLAND SOUND MASTER

**Nos encontramos ante un**

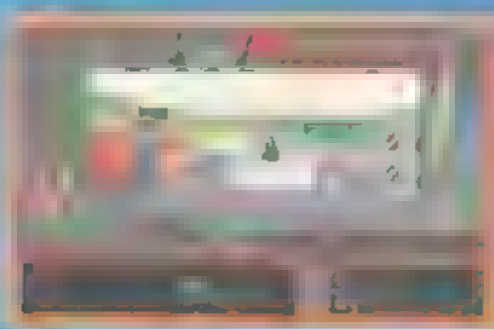
absorbente sonido

los Estados Unidos de América.



# BUSCA SONR

1. **Introduction**  
 2. **Background**  
 3. **Methodology**  
 4. **Results**  
 5. **Conclusion**  
 6. **References**



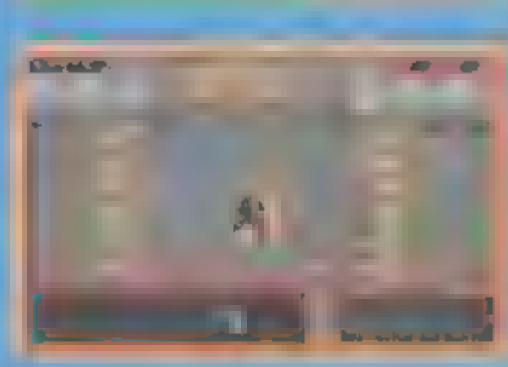
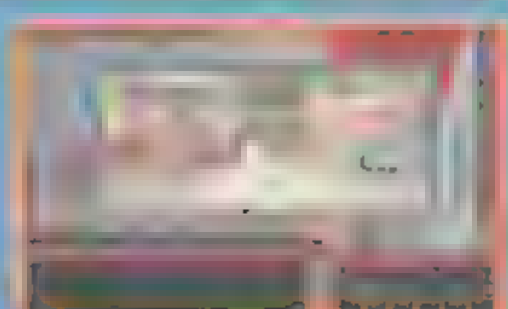
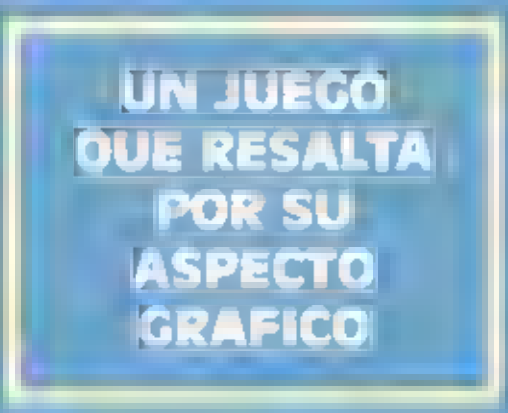


El juego de Zelda: Breath of the Wild es un juego de acción-aventura que se desarrolla en un mundo abierto y libre. El jugador puede explorar el mundo a su voluntad, sin necesidad de seguir una línea de acción predefinida. El juego está desarrollado por Nintendo Game Freak y publicado por Nintendo.

El juego de Zelda: Breath of the Wild es un juego de acción-aventura que se desarrolla en un mundo abierto y libre. El jugador puede explorar el mundo a su voluntad, sin necesidad de seguir una línea de acción predefinida. El juego está desarrollado por Nintendo Game Freak y publicado por Nintendo.

Hay que ver el juego en su totalidad para poder apreciarlo en su totalidad.

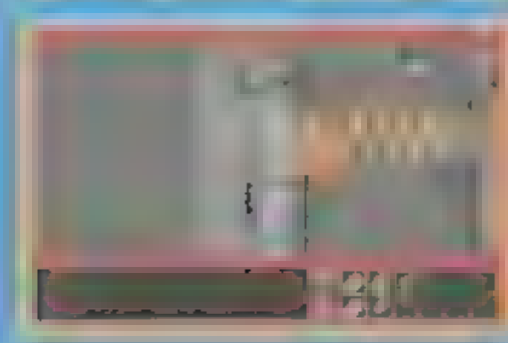
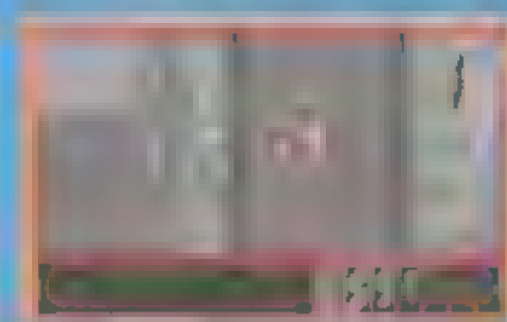
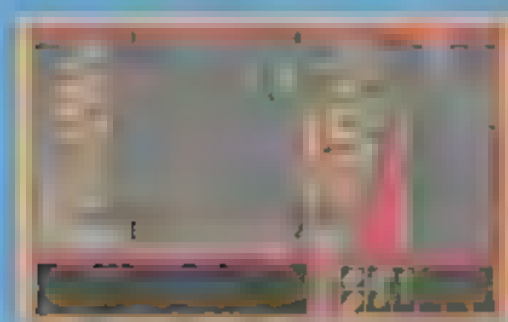
El juego de Zelda: Breath of the Wild es un juego de acción-aventura que se desarrolla en un mundo abierto y libre. El jugador puede explorar el mundo a su voluntad, sin necesidad de seguir una línea de acción predefinida. El juego está desarrollado por Nintendo Game Freak y publicado por Nintendo.



# ISAS

El juego de Zelda: Breath of the Wild es un juego de acción-aventura que se desarrolla en un mundo abierto y libre. El jugador puede explorar el mundo a su voluntad, sin necesidad de seguir una línea de acción predefinida. El juego está desarrollado por Nintendo Game Freak y publicado por Nintendo.

El juego de Zelda: Breath of the Wild es un juego de acción-aventura que se desarrolla en un mundo abierto y libre. El jugador puede explorar el mundo a su voluntad, sin necesidad de seguir una línea de acción predefinida. El juego está desarrollado por Nintendo Game Freak y publicado por Nintendo.



OK	
100%	100%
80%	80%
80%	80%
Movimientos	100%



• OK Poserón

- Compañía ANAYA MULTIMEDIA
- Distribuidor GRUPO DISTRIBUIDOR EDITORIAL Y ERBE
- Tarjeta gráfica VGA SVGA
- Tarjeta de sonido ADLIB SOUND BLASTER Y CTRAS

# RETO A LA TIERRA



hecho

nos sorprende es la forma en que se presenta la información sobre dinosaurios: una mezcla de juego y aprendizaje educativo. Pero esto no va a ser lo que más a los niños les va a venir curvas.

Una de las características comunes a todos los seres humanos es la búsqueda de sus raíces. Saber cómo era el mundo hace millones de años, la fauna y la flora de aquella época y la forma de supervivencia de aquellos primeros habitantes de la tierra. Se han descubierto muchas cosas, con las cuales hemos conseguido emular el hábitat característico pero seguro que solamente estamos a medio camino. Para terminar esta pequeña introducción solamente queda por agradecer el inmenso esfuerzo de estas personas que cada día con su ilusión colaboran en hacer este mundo más humano.



Llevamos ya algún tiempo en el mundo multimedia y nos sorprende la falta de una línea de este tipo en Anaya Multimedia. Llevan ya años en el mercado ofreciendo productos de calidad a precios asequibles y con un soporte de calidad Europea. Por fin los padres podrán estar contentos: crea que es uno de los primeros libros electrónicos que unen diversión y educación.

No es fácil conseguir conjuntar aprendizaje, diversión y alta calidad en un solo paquete. Pero lo más sorprendente es que el paquete no es para nada complicado, o aburrido, todo lo contrario, al fin y al cabo es un producto multimedia. En este software, podremos ver pequeñas películas sobre los diferentes tipos de dinosaurios, también tendremos un cuento interactivo narrado de viva voz y, por supuesto, podremos aprender jugando mediante los juegos "Reconoce al dinosaurio" y "Busca la palabra".



te bebé que acaba de ver la luz. Estamos seguras de que el éxito será total. También hemos de destacar que si no tienes la suerte de poseer una tarjeta de sonido, no habrá ningún problema, ya que también lo podrás escuchar a través del altavoz interno del ordenador, sin que por ello queden recortados para nada sus características de sonido.

#### ADONDE HAY MÁS

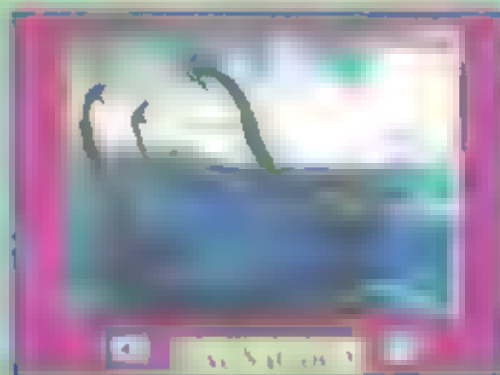
Nos ha dicho un pajarito, que se están preparando más paquetes de este tipo,

# MAGINACIÓN



#### SUPERVIVENCIA O MUERTE

Como todos sabemos, la gran mayoría de los productos que hasta ahora hay en el mercado tienen un problema: todos o la gran mayoría vienen de Estados Unidos y, sinceramente, qué nos importa el río que pasa por Nueva York o qué carretera cruza Los Angeles. En un principio, el libro electrónico era así, pero Anaya no quiso ofrecernos solamente un programa traducido, sino que fue más allá y se tomó la molestia de contactar con José Luis Sanz, Catedrático de paleontología de la U.A.M. para que adaptase e incluyera



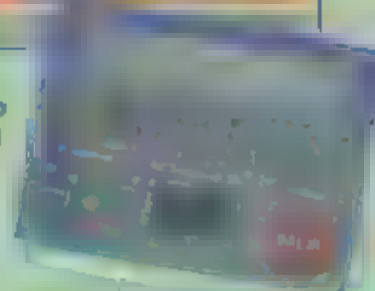
más información sobre España, ya que lo incluido era bastante escaso.

#### CALIDAD Y FUTURO ANTE TODO

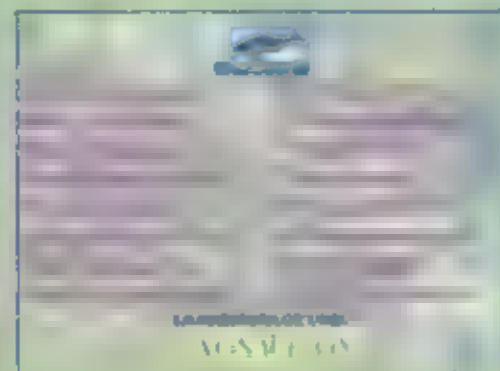
Seguro que todos recordamos a Manuel Tóharia: pues para sorpresa nuestra es el director de esta colección, que promete ser de la más sabrosa. Estamos viendo muchas nombres famosos en esta nascente etapa de Anaya Multimedia, pero tampoco debemos olvidar el gran esfuerzo realizado por todo el personal, que sin duda han puesto toda su ilusión y canño, en es-



con la misma o mayor calidad que el de La Aventura de los Dinosaurios. En resumen, esperamos que no nos tengan durante mucho tiempo con la miel en los labios.



AMADEUS

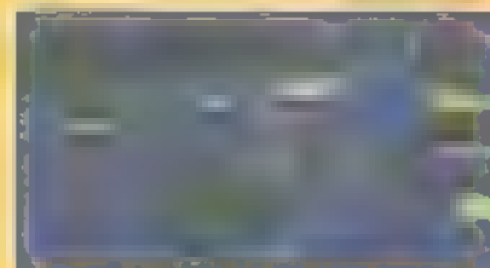




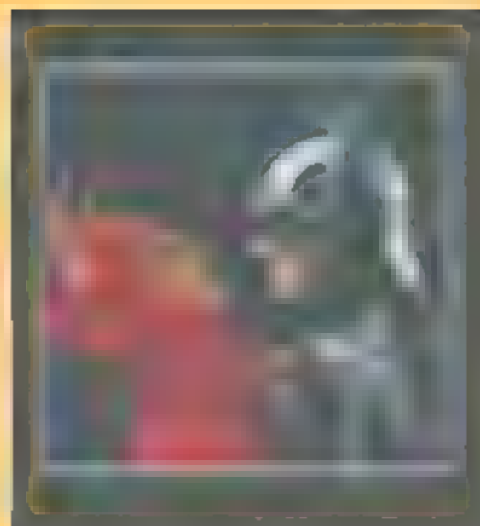
- Compañía GAMETEK
- Distribuidor DRO SOFT
- Tarjeta gráfica VGA
- Tarjeta de sonido ADLIB SOUND BLASTER ROLAND



El juego de Batman es un juego de acción y aventura. El jugador controla a Batman, el héroe más famoso de la ciudad de Gotham. Batman debe derrotar a los villanos más peligrosos de la ciudad, como el Joker, el Duque de Sion y el Profesor Zilla. El juego incluye una historia emocionante y una gran variedad de niveles para jugar. Batman puede usar su fuerza física y su inteligencia para derrotar a los villanos. El juego es muy divertido y emocionante. Si eres un fan de Batman, este juego es una gran opción.



## VUELVE EL PANICO A LA CIUDAD



Un punto de anclaje común a todas las generaciones quizás sean los super-heroes, personajes creados en la ficción y que más tarde o más temprano han pululado por nuestras cabezas y si no ¿quién no ha sonado alguna vez ser Batman, Superman o Spiderman?

De esta forma siempre hemos soñado conquistar a la chica que nos traía loco y a la que jamás nos atrevimos a decirle nada. Ya en particular lo hice hace poco: me vestí de Batman y luché contra el Pinguino que habitaba en mí y te puedo asegurar que por fin conseguí el amor de Catwoman.

En un primer momento teníamos que leerlos y encargamos nosotros de darles vida en nuestra imaginación cosa más fácil para unas personas que para otras. Ya en los años ochenta alguien decidió que ya estaba bien de calentarse el coco y nos lo puso más fácil: podíamos verlo volando sobre nuestras cabezas en el cine y ahora, por fin, nosotros seremos el auténtico Bat-

man. Podremos hacer todo lo que siempre soñamos sin que nuestra vida corra en ningún momento peligro.

Al final como de costumbre hemos de reconocer que los mejores super-heroes son los creados en esa maravillosa fábrica de sueños que son los Estados Unidos, aunque hemos de reconocer que el que más mola es Super Lope. Quizás todos estos heroes sean una escapada de nuestro subconsciente tratando de crear unos personajes humanos que solucionen los problemas cotidianos que todos tenemos. Porque no sé seguro que el Pinguino es algún compañero de colegio que nos trae por la calle de la amargura. Como es natural, esta aventura gráfica está inspirada en la última película de Batman aunque también tiene grandes directrices basadas en las viñetas de los comics. Todo lo anterior nos demuestra que estamos ante una de las cosas que hará las delicias de grandes y pequeños. Y que dará mucho que hablar.

#### GOTHAM SE REANIMA

El frío congeña a los habitantes de esta tranquila y amable ciudad llena de rasca cielos. Aunque algo se huele en el ambiente, aun no se sabe que es pero no cree que tarde mucho en salir a luz. Una ola de vandalismo azota la ciudad, nadie sabe de qué se trata, pero tengo una ligera sospecha: seguro que el pinguino ha vuelto.

Quizás este pudiera ser el mejor comienzo de esta maravillosa aventura gráfica. No nos faltará ninguno de los ingredientes para tenernos en vilo desde el principio hasta el final.

La facilidad de uso es absolutamente asombrosa y encomiable. Podremos tran-



# CIUDAD



quilamente estar en nuestra cueva mientras que pensamos en la estrategia a seguir.

Dispondremos de una habitación en la cual habra dos trajes adicionales por si el que actualmente llevamos sufriera algun dano, tambien y en la misma habitación hay un armario con todas las armas de que dispondremos, unas serán de ataque el resto nos servirán para desplazarnos por los tejados de la ciudad y dependiendo de estas ultimas podremos acceder a algunos tejados que con otras armas sería imposible.

Dentro disponemos de

un potente ordenador del cual toda la información estará centrada, un analizador de datos nos permitirá sacar conclusiones

sobre las pruebas obtenidas. Un video nos permitirá visualizar algunas de las pruebas que habremos obtenido, tambien tendremos un monitor donde podremos ver las ultimas noticias que vayan sucediendo en la ciudad.

## A TODA PULSA

Que si, que tambien dispones de tu Batmovi, ya te pensabas que no estaba. Dentro de el dispondremos de varios elementos que nos serán de gran ayuda. Un televisor para poder estar al tanto de todo lo ultimo, tambien dispondras de un mapa de toda la ciudad, en un principio solamente podras ir a

ayuntamiento a la plaza de Gotham donde empiezan todos los disturbios y a la zona comercial. Con el transcurso de los dias y el acumulo de pruebas podremos ir a nuevos lugares donde encontraremos nue-

vas pistas y nos encontraremos con nuestro "querido y malvado amigo" Mister Pinguno.

En cualquier momento podremos disponer de nuestro coche pulsando en uno de los botones del cinturón, hasta que sea destruido, pe-

ro tranquilos, que para los que tengan vertigo no tendrán que desplazarse de ahora en adelante por los aires ya que se nos proporcionara un bote para nuestros desplazamientos acuaticos.

En el cinturón tendremos todas las armas que hayamos seleccionado para poderlas usar en cada momento. Otra de las opciones de la que tambien disponemos es la de poder adelantar tiempo cuando pensemos que todo está completado para el día en curso.

Con nuestras armas habremos de tener sumo cuidado, ya que un enemigo tras ser golpeado con ellas no podrá ser interrogado. Otra de las características que son muy de agradecer es que en ningún momento tendrás que pelear ya que el lo hará por ti.

tu solo has de indicarle la forma de combate que necesites en cada momento, todo un ojo.

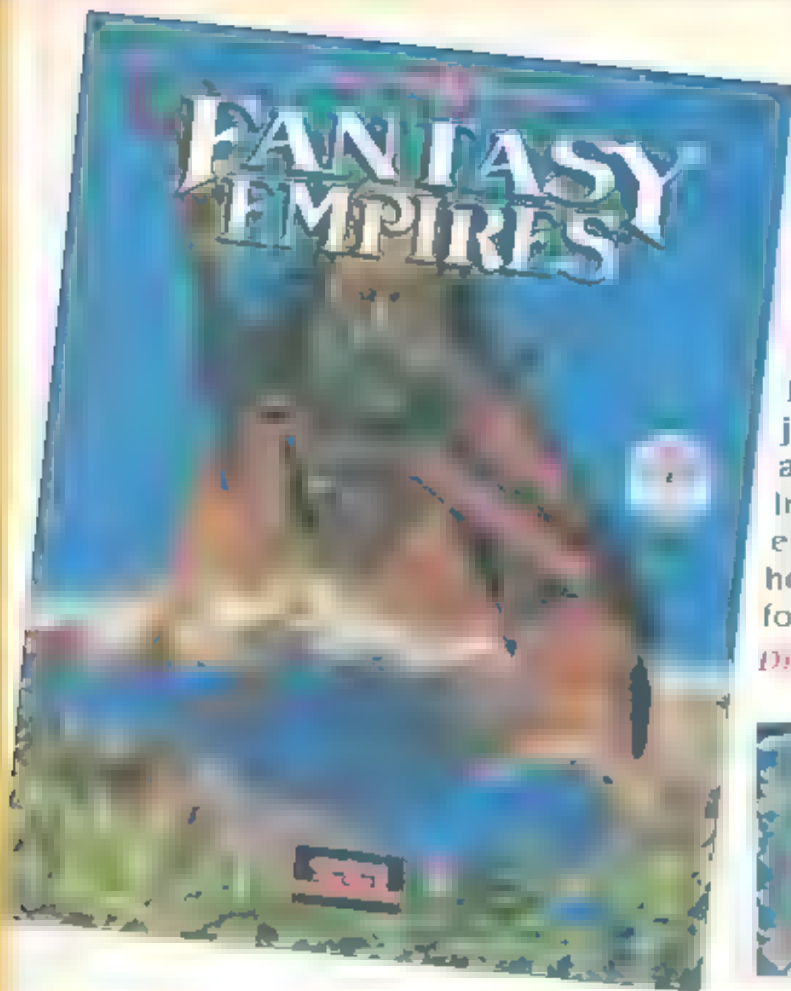
## TRABAJO DURE

Todos los fotogramas que veremos a lo largo de la aventura son digitalizaciones relocadas y despues montados, lo cual supone una gran cantidad de imagen y un orduo esfuerzo. Los movimientos están altamente estilizados.

Tambien es altamente reseñable las ciudades musicales que se han incluido en el juego, en todo momento dispondremos de una buena banda sonora, que deleitara el paladar de los mas exigentes. Sinceramente hemos de reconocer que es un juego con mayusculas, pocas cosas tenemos que decir negativas sobre el, quizás su alta ocupacion de disco duro pero claro está que cuando se tiene delante un juego de estas características delante poco importa lo que ocupe.

ANTONIO GOMEZ

OK	100
Experiencia	100
Fortaleza	94
Inteligencia	98
Velocidad	97
Movimientos	100



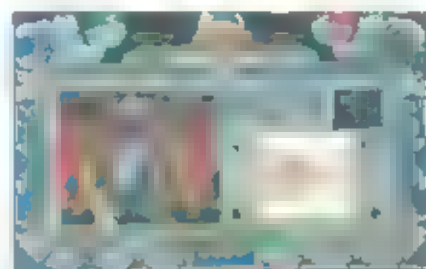
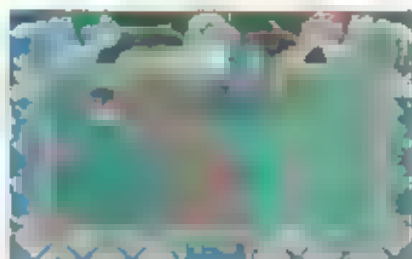
**Dungeons & Dragons**  
ADVANCED EDITION

## ¡GOBIERNA UN REINADO! ¡FORJA UN IMPERIO!

**Juego de Rol**

Diseñado para un máximo de cinco participantes, este juego permite enfrentarte a entre uno y cuatro adversarios humanos o controlados por ordenador. Interactúa con fuerzas fantásticas, incluyendo humanos, elfos, orcos, enanos o muertos vivientes. Envía a tus héroes a explorar y construye diversos edificios y fortificaciones.

*Disponible en PC.*



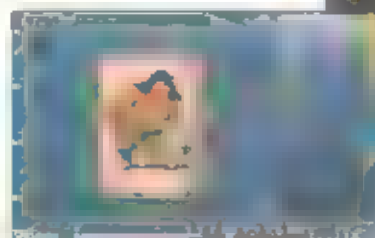
**Advanced Dungeons & Dragons**  
2nd Edition

## DARK SUN: ¡Un mundo nuevo y violento!

**Juego de Rol**

Un mundo nuevo y desolado. Desata tu imaginación en un mundo enorme y salvaje, abrasado por el sol y asolado por el viento. Crea tu equipo a partir de muchas razas nuevas con niveles más altos y diversas clases.

*Disponible en PC.*



© 1993 TSR, Inc.  
© 1993 Strategic Simulations, Inc.  
ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS,  
AD&D, DARK SUN,  
el logotipo de TSR y todas las  
personajes, nombres de personajes y  
simuladores de TSR son marcas registradas de  
TSR y se utilizan bajo su autorización.



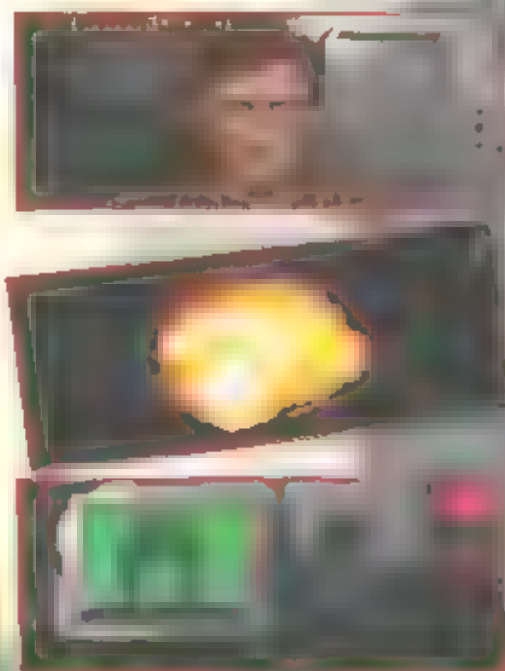
**DROSOFT** Morgan 52 4ª planta, Edificio M, C/ de Tetu 9 429 38 35 Fax 91 429 52 40  
TELÉFONO: **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91/429 11 61**



- Ok Pasarela
- Compañía ORIGIN
- Distribuidor DRO SOFT
- Tarjeta gráfica VGA MCGA
- Tarjeta de sonido ADLIB SOUND
- Tarjeta de control de disco ROLAND

# MERCENARIO

## PRIVATEER



Un aventurero, una nave espacial que construir, una galaxia a conquistar y terribles enemigos a los que derrotar, es solo el marco en el que se ambienta este fantástico simulador, o será mejor catalogarlo como un juego de combate, claro que también podríamos decir que se trata de un arcade; lo cierto es que esta última producción de Origin es una mezcla de todos ellos. Y menuda mezcla...

**P**or lo visto la fiebre galáctica se ha desatado, y ya son muchos los juegos dedicados al espacio exterior. Privateer en cuestión es un juego que viene a sumarse a las obras maestras de Wing Commander y Strike Commander las cuales alcanzaron altas cotas de aceptación.

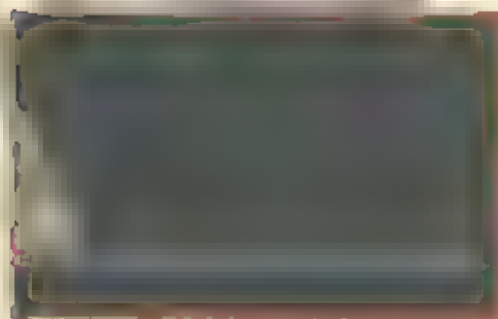
Privateer tiene mucho en común con ambos productos, algo nuevo, pues son sus predecesores por ejemplo los gráficos son del mismo estilo, pero para que combi-

**DEBEMOS  
ENCONTRAR EL  
MEJOR POSTO  
PARA TUS  
MERCANCÍAS**

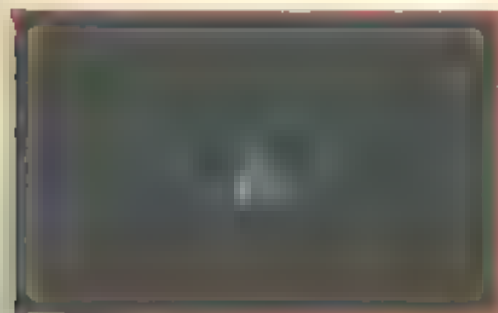
ncias y venderlas en otra parte a un precio mayor por lo tanto tendremos que descubrir en que planeta se pagará más la mercancía transportada.

En cada viaje que realicemos obtendremos unos beneficios que iremos guardando, para que en un futuro que espereamos no sea muy lejano comprar nuestra soñada nave. Pero claro no todo va a ser ahorrar y ahorrar, hay que hacer reparaciones en la nave para que pueda continuar volando, llenar los depósitos de combus-

# INTERESTELAR

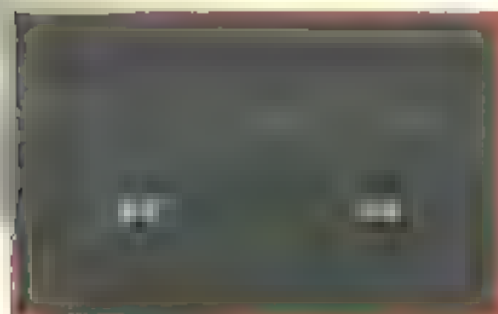
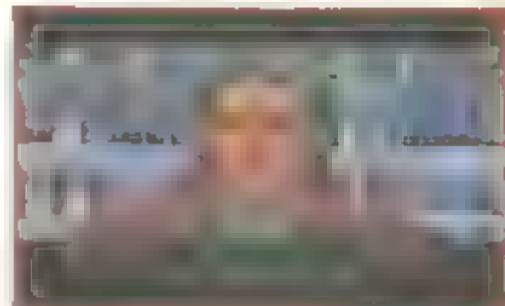


los si son verdaderamente buenos; por supuesto también aporta características de las cuales las otras carecían, convirtiéndolo así en un juego que a buen seguro no pasara desapercibido para los amantes de las aventuras galácticas, y que "caramba" no es necesario ser un fan, si eres un novato aventurero también te gustara vivir una epopeya galáctica.



## UN DIFÍCIL CAMINO NOS ESPERA

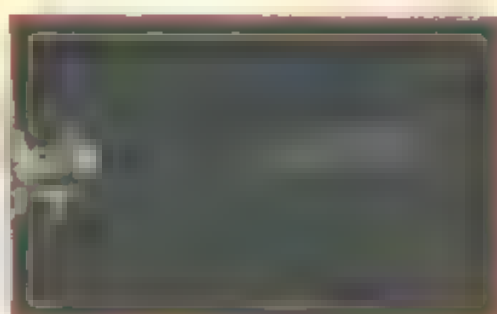
Muchas serán los problemas de supervivencia que tendremos que solventar, partiendo de la nada nos plantearemos un ambicioso proyecto, comprobaremos lo duro y complicado que es hacerse poderoso no solo en la tierra, sino también fuera, en el espacio.



Os he engañado en parte al decirnos que partiremos de la nada, pues tenemos a nuestra disposición nada más empezar, uno de las peores naves espaciales de toda la galaxia, si es que se le puede llamar nave a tal cocharro, el cual solo va provisto de un miserable láser para defendernos, digo defendernos por que atacar seríamos suicidarnos directamente.



La forma de ganar dinero para poder hacer con los servicios de una flamante nave espacial armada hasta los topes, es convirtiéndonos en un astuto y despiadado mercader. Debemos comprar mer-





ble, comprar armas nuevas, cosas que por supuesto cuestan dinero. Por lo tanto el camino hacia el éxito no es lo que se dice un camino de rosas.

## EL COMBATE

Lo mejor de Privateer está por contar, en la mayoría de los viajes te encontrarás con todo tipo de gente, piratas, ladrones, gente que derribará tu nave conduciéndote al odiado GAME OVER. Pero ahí estás tu para impedirlo, harás gala de un ingenio feo para superar a todos las inteligentes enemigos que a buen seguro pilotarán naves superiores a la tuya, por lo tanto disparar a todo lo que se mueva constituirá tu principal tarea.

Habrán sistemas planetarios más peligrosos que otros, dependerá en gran medida de la rutas comerciales que elijas. Pero con peligro o sin él habrá que ir donde encontremos el mejor postor para nuestras mercancías.

Libraremos batallas en las que para sobrevivir tendremos que echar mano a la suerte, de otro modo...

Si eres un verdadero amante de la lucha espacial, enrólate en la tradicional confrontación que se celebra en la Liga de Mercenarios en la que un selecto grupo de mercaderes lucharán por el vil metal, osea el dinero.

## LA CABINA

En el interior de la nave encontraremos indicadores de todo tipo con los cuales nos familiarizaremos enseguida, tales como el indicador de Fuel, indicadores de velocidad y dirección, el radar en el cual podremos detectar enemigos y misiles antes de que hagan su presencia ante nuestros ojos.

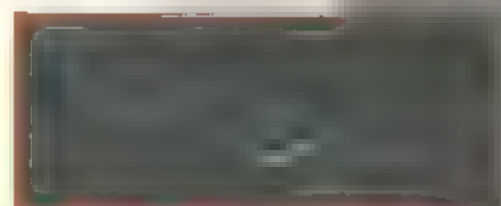
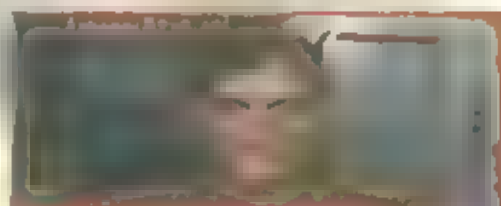
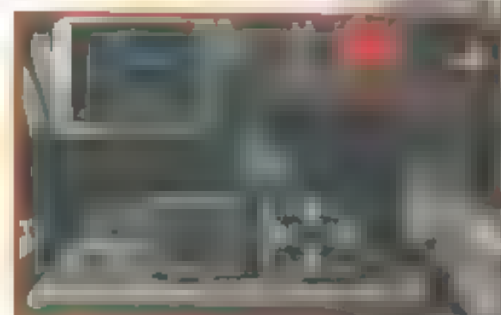
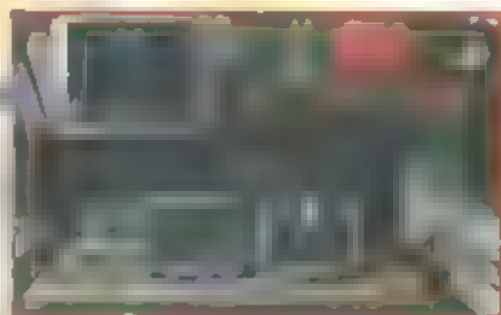
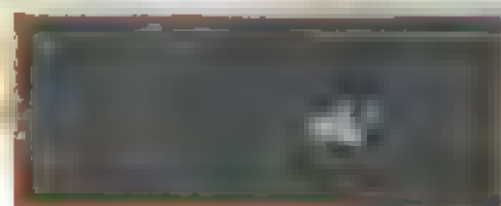
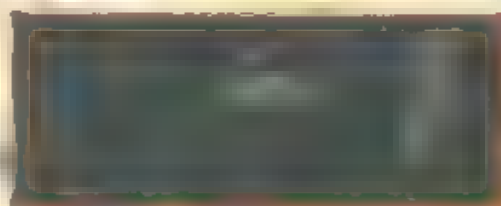
Una opción del juego nos permite hacernos invulnerables y conseguir munición ilimitada, nos puede ser de gran ayuda en nuestros primeros viajes, pero si quieres vivir una aventura realmente auténtica deja a un lado las ventajas.

La excepcional calidad gráfica que presenta PRIVATEER, supone un aliciente más para hacerse con los servicios de este programa. Las panorámicas tanto del interior de la nave como del exterior son verdaderamente excepcionales. Como en el mejor de los simuladores de vuelo, se dispone de la opción de ver la nave desde todos los ángulos posibles.

Cuando no hay enemigos ni asteroides en el camino escogido, se puede activar el



Se coge la jugabilidad del Wing Commander, se mezcla con los gráficos del juego Strike Commander y sale el estupendo Privateer.



piloto automático, el cual te conducirá hasta el destino en un tiempo menor, o sea, si te está activado la palabra AUTO aparece en un monitor situado en la parte superior de la cabina.

Los movimientos de la nave están muy logrados, lo cual hace que te introduzcas en el juego disfrutando aún más de él. Como ves Origin sigue demostrando que sus

juegos se caracterizan por ser de una alta calidad, hace pocos pero buenos, y este que nos traemos entre manos seguro que alcanzará los primeros puestos de éxito, lo veremos...

JESUS HERVAS

**CON PRIVATEER TE INTRODUCIRAS EN UNA NUEVA GALAXIA DONDE LO PASARAS DE LOCURA**





Enviamos  
tu pedido  
en  
72 horas

Haz tu pedido 24 horas al día

Tel.: (91) 519 45 28

Fax: (91) 519 82 59



### JUEGOS DE IMPORTACION

(Con instrucciones en castellano)

		PVP
GOAL (KICK OFF id)	AMIGA	6 150
SYNDICATE	AMIGA	7 600
LION HEART	AMIGA	5 400
DESSERT STRIKE	AMIGA	5 790
FLASHBACK	AMIGA	5 990
PINBALL DREAMS	AMIGA	4 500
STRIKER	AMIGA	5 150
ZOO	AMIGA	3 195
HISTORY LINE	PC 3 <sup>86</sup>	7 600
LAST NINJA III + SPACE GUN	AMIGA	3 195
FUZZBALL + SPACE GUN	AMIGA	3 195

### LIBRO DE SOLUCIONES

(TOMO I)

- ALONE IN THE DARK
- AMAZON
- BARGON ATTACK
- DARKSEED
- DUNE
- FASCINATION
- ILLIAD
- ISHAR II
- KULT
- MALPITI ISLAND
- SHADOW OF THE BEAST II
- SPACE QUEST III
- TARGHAN
- THE DAGGE OF AMON RA
- WEFN
- XEN MURPH

PVP 29.900 Ptas

RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A: MAIL GAMES, S.A.  
C/ PUERTO RICO Nº 6 B - 28016 MADRID

NOMBRE Y APELLIDOS

DIRECCION

POBLACION

PROVINCIA

CP

TELEFONO

☐ NUEVO CLIENTE

CLIENTE Nº

TITULO

SISTEMA

PRECIO

FIRMA DE PAGO CONTRAREEMBOLSO

+ GASTOS DE ENVIO

350

TOTAL

### LISTADO DE PRODUCTOS

Título	Importador	PVP	Título	Importador	PVP	Título	Importador	PVP
GOAL (KICK OFF id)	AMIGA	6 150	SYNDICATE	AMIGA	7 600	LION HEART	AMIGA	5 400
DESSERT STRIKE	AMIGA	5 790	FLASHBACK	AMIGA	5 990	PINBALL DREAMS	AMIGA	4 500
STRIKER	AMIGA	5 150	ZOO	AMIGA	3 195	HISTORY LINE	PC 3 <sup>86</sup>	7 600
LAST NINJA III + SPACE GUN	AMIGA	3 195	FUZZBALL + SPACE GUN	AMIGA	3 195			

### A NUESTROS SOCIOS LES DAMOS UN SERVICIO DE ASISTENCIA TECNICA

### PRECIOS DE VENTA

Título	PVP	Título	PVP
GOAL (KICK OFF id)	6 490	SYNDICATE	8 140
SYNDICATE	6 490	LION HEART	5 790
LION HEART	6 995	DESSERT STRIKE	6 150
DESSERT STRIKE	5 150	FLASHBACK	5 990
FLASHBACK	5 150	PINBALL DREAMS	4 500
PINBALL DREAMS	4 500	STRIKER	5 150
STRIKER	5 150	ZOO	3 195
ZOO	3 195	HISTORY LINE	7 600
HISTORY LINE	7 600	LAST NINJA III + SPACE GUN	3 195
LAST NINJA III + SPACE GUN	3 195	FUZZBALL + SPACE GUN	3 195
FUZZBALL + SPACE GUN	3 195		

# GRAN CONCURSO

**ADAPTOR**  
Actividad de Adaptación



## PREMIOS

Los premios de los ganadores serán los siguientes:

■ **Un ultraligero Skyflex con radio control de dos canales.**

■ **Una tarjeta de sonido AdLib 1024 y un lote de cinco juegos, a elegir del catálogo del concurso.**

■ **Un lote de cinco juegos, a elegir del catálogo del concurso.**



# GUNSI





# BASES DEL CONCURSO

✓ Podrán participar todos aquellos que envíen la página original -no fotocopia- de la revista OK PC con las soluciones correctas a las cuatro preguntas planteadas.

✓ El concurso tendrá dos meses de duración y se desarrollará en los números 16 y 17 de la revista. En el número 19 de la revista se publicarán los ganadores del concurso.

# SHIP 2000

## PREGUNTAS DEL CONCURSO:

1. ¿Cuál es la velocidad máxima que puede alcanzar el helicóptero AH-64 Longbow Apache?

50 Kms

160 Kms

200 Kms

320 Kms

2. ¿Para qué objetivos ha sido diseñado el misil Penguin-3?

Antibuque

Infantería

Aire

Tanques pesados

3. ¿Quién distribuye el juego Gunship 2000 en España?

OK PC

Microprose

OK Super Consolas

Erbe

4. ¿Cuándo se puede obtener la medalla "El Corazón Púrpura" o *Purple Heart*?

Cuando se termina la misión sin matar civiles

Sólo cuando se es general de brigada

Cuando eres herido en combate

Si tu sangre cambia a color violeta



Plaza República del Ecuador, 2. 1ºB. 28016 Madrid.

• OK Pasarela MIGHT AND MAGIC

• Compañía NEW WORLD COMPUTING

• Distribuidor PROEIN

• Tarjeta gráfica VGA

• Tarjeta de sonido ADLIB SOUND

BLASTER ROLAND PRO AUDIO

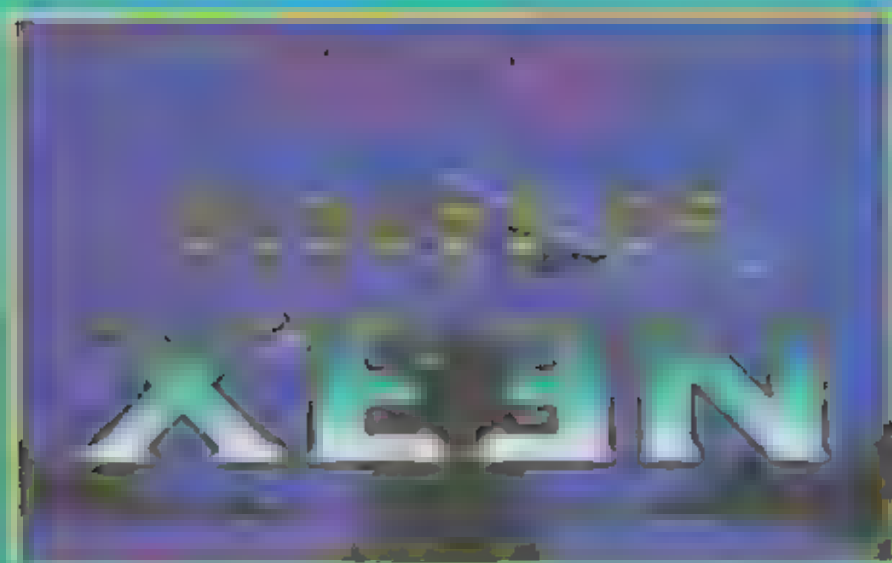
SOUND SOURCE

## Might and Magic: Clouds of Xeen

Si buscas un juego de rol para PC, este es el que necesitas. Might and Magic: Clouds of Xeen es un juego de rol de aventura que te transporta a un mundo mágico y peligroso. En este juego, tú eres el protagonista, un aventurero que debe explorar un mundo lleno de peligros y descubrir los secretos de Xeen. El juego ofrece una gran variedad de opciones y decisiones que afectan el desarrollo de la historia. Además, el juego cuenta con una gran variedad de personajes y habilidades que puedes desarrollar a lo largo de la partida. Si eres un fanático de los juegos de rol, este es el juego que necesitas.



# XEEN EL DIA

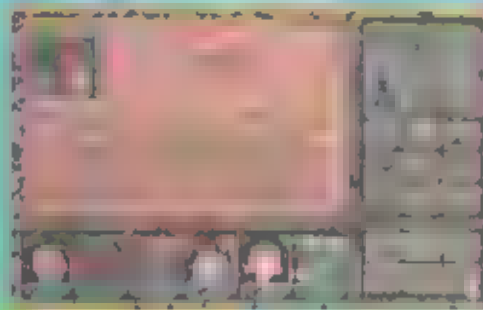


Este juego de rol de aventura te transporta a un mundo mágico y peligroso. En este juego, tú eres el protagonista, un aventurero que debe explorar un mundo lleno de peligros y descubrir los secretos de Xeen. El juego ofrece una gran variedad de opciones y decisiones que afectan el desarrollo de la historia. Además, el juego cuenta con una gran variedad de personajes y habilidades que puedes desarrollar a lo largo de la partida. Si eres un fanático de los juegos de rol, este es el juego que necesitas.



uno avisa de si la dirección del grupo es la correcta, si los hechizos han tenido el efecto deseado. A boca del murciélago que hay en la parte superior nos avisa de los peligros inminentes, también se nos indicará la presencia de pasajes secretos.

Otra parte de la pantalla es la Ventana de retratos de personajes, y es que aquí no guiamos a un solo aventurero, sino que haremos de guía de al menos 6 persona-



## PERSONAJES EL MUNDO DE LA VENTANA



# LABOLICO

es o la vez, en esta ventana nos dice el estado de los personajes y no solo eso, sino que también nos avisa de la parte inferior de la pantalla, que es la de los objetos que el jugador tiene en su inventario, ya sea en el momento de jugar o en el momento de guardar el juego.

Los personajes pueden morir, por eso es importante tenerlos a control, que pueden morir por los ataques y objetos que el jugador tiene en su inventario.

El juego se divide en tres partes: la primera es la de la introducción, la segunda es la de la historia y la tercera es la de la batalla.



El juego se divide en tres partes: la primera es la de la introducción, la segunda es la de la historia y la tercera es la de la batalla.





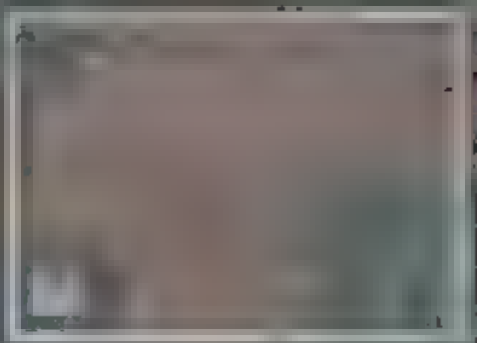
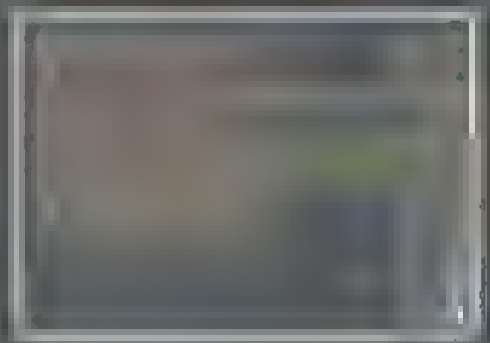
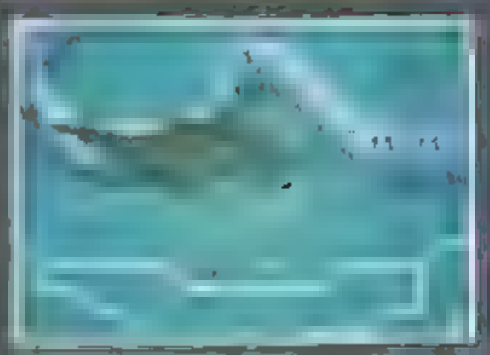
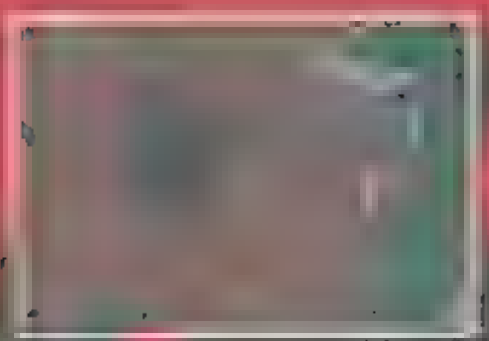
## Movimientos



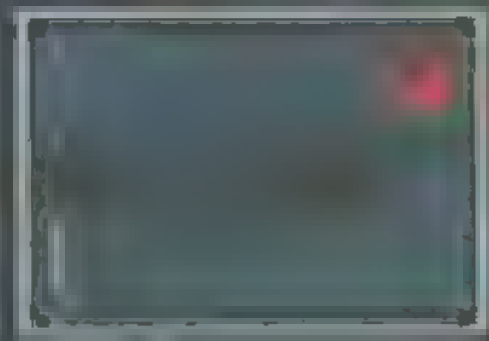
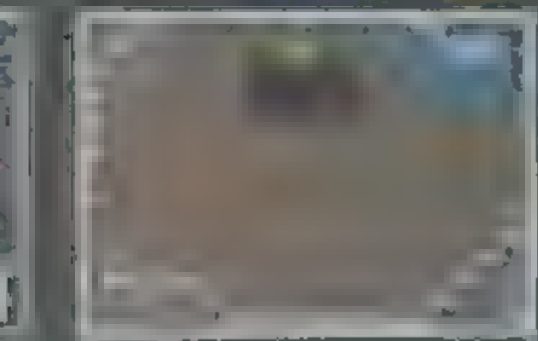
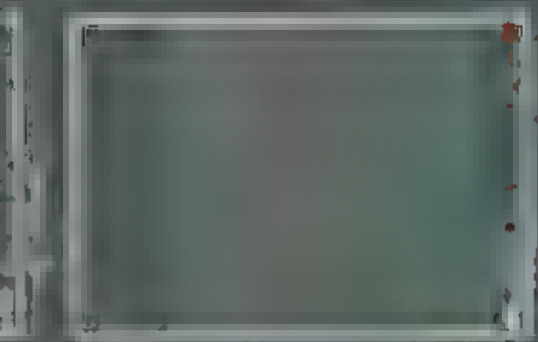
El pequeño Hewlett es el primero de su clase en la Escuela de hechicería. Una tarde, se quedó después de clase para terminar un trabajo y, accidentalmente, dejó salir del subterráneo la colección de animales locos del Gran Mago. ¿Podrás ayudarlo a devolverlos a sus jaulas antes de que su maestro regrese al día siguiente?



Distribuido por  
**Arcadia**







# SLAM

Tennis

ARMANDO  
GARCIA EN  
WIMBLEDON

BRUGUERA  
DANO EN  
ESTADO

GRAS Y SAMPRAS  
CAMPEONES  
ESPECIAL WIMBLEDON

# OK

ps

Pararelu

- OK Pasarela TIME RUNNERS
- Compañía SIMULMONDO
- Distribuidor EDICIONES ORBIS S.A.
- Tarjeta gráfica VGA
- Tarjeta de sonido ADLIB SOUND MASTER

## Time Runners

# AVENTURAS POR ENTREGAS



La visita al kiosko es bastante común entre todos nosotros. Tu revista preferida la puedes adquirir allí, así como cualquier tipo de publicación. La Editorial Orbis ha tenido la buena idea de vender también programas. Aunque el tema ya es viejo, lo original es vender un juego que aumente de tamaño al adquirir más números.

**E**n tiempos de crisis económica, las buenas ideas se pagan a precio de

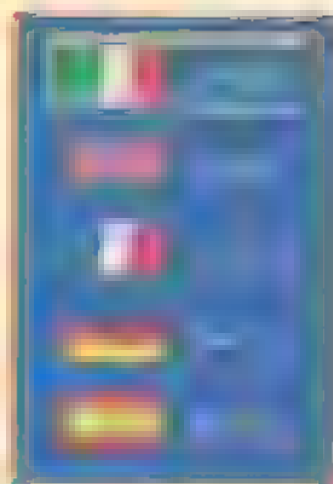
Buscar nuevos mercados, lanzar originales campañas de marketing, y sobre todo, al vivir en un mundo dominado por el medio audiovisual, introducir un nuevo producto supone un auténtico reto. Los programas por muy sofisticados que sean, ya no son "algo nuevo"; corren ya lejanos los tiempos en que vender un software mala era negocio, dada la novedad del producto y de los ordenadores. Pero ahora vivi-

mos en una época confusa de ideas, pero muy exigente con la que pide. La informática no es ajena a ello, y cada vez más se pide mayor calidad gráfica y jugabilidad.

Hasta ahora de acuerdo, un programa si es bueno tiene posibilidades de ser un éxito. El problema que se avecina ahora es su promoción. Normalmente esto se soluciona con publicaciones excelentes (no es modestia) como ésta. ¿Y la venta? Correo y grandes almacenes son alternativas posibles.







Ediciones Orbis, una gran firma en el mercado de los libros, decide ahora entrar en el interesante mundillo que a todos nos fascina, como es el de los juegos de ordenador. Y

lo hace con calidad y sobre todo originalidad. Calidad para vender, y originalidad debido a la forma de distribuir el producto.

Un producto llamado Time Runners. El juego se divide en 30 disquetes de alta densidad que se sacará al mercado cada semana, como si fuese una revista, y será vendido de la misma forma. De este modo, al cabo de algunos meses en nuestro disco duro existirá un complejo y gigantesco juego que promete bastante. Cada entrega además del disquete, se acompañará con información acerca del mismo, además de alguna pista para acabar la aventura.

Time Runners en sí, es una especie de aventura gráfica mezclada con Arcade que nos lleva a diferentes épocas de la Historia de la Humanidad. La acción empieza cuando nuestra nave es secuestrada por una especie de "robots" que por azares del destino y por fisuras en puertas espacio-temporales, se adentran en nuestro tiempo. Gracias a un amigo nuestro que es inventor, disponemos de una potente moto temporal con la cual podemos viajar a cualquier siglo. La historia no es muy original, pero sí divertida que es al fin y al cabo lo que importa.

La instalación del primer disquete fué rápida y sin problemas. Tras su descompresión ocupa cerca de 4 megas, así que imagináros cuando tengáis todo el juego completo. Una verdadera pasada.

### LA VERDAD

Entre regular y bien la primera entrega, tanto en gráficos como sonido. Sin llegar a ser malos tampoco convencieron demasiado, esperamos que mejoren en los próximos números. Aunque esto lo debe hacer Simulmondo, unos programadores italianos que saben como debe hacerse las cosas.

Por lo demás si interesa, ya que prácticamente es un arcade con numerosas elemen-



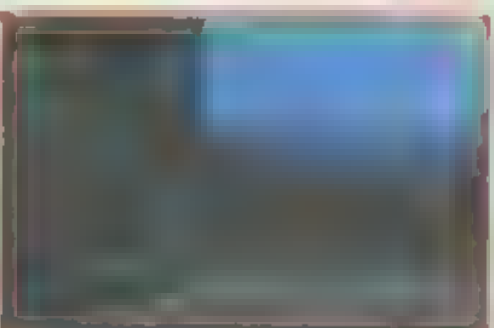
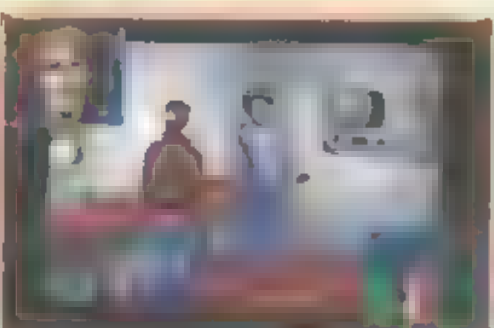
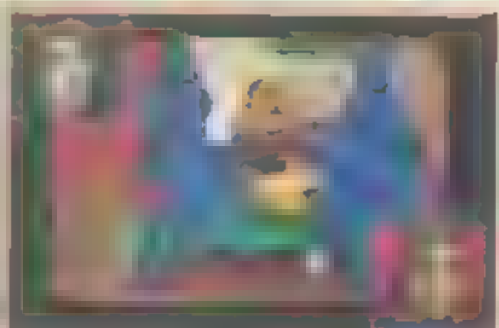
tos de aventura gráfica que le hace atractivo a cualquiera que guste de pasarse horas y horas delante de la pantalla.

Por otro parte su manejo es muy fácil. Teclado, joystick y ratón son los medios para manejar a nuestros protagonistas, ya que dependiendo donde nos encontremos, distinto será el personaje a controlar. O sea, para que te hagas una rápida idea, sólo debes preocuparte de las teclas de dirección, la de disparo y de algunas tan importantes como la del automapeado o la que te indica las posibles salidas.

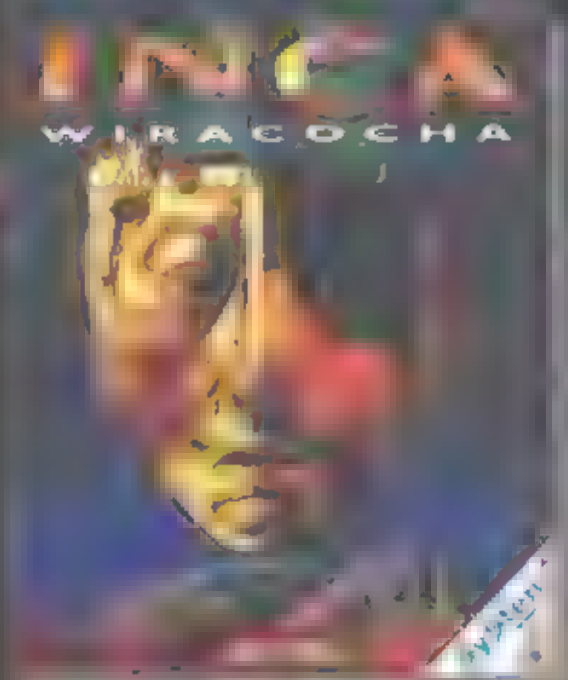
La dificultad es ajustada, para que enganche rápido y tampoco sea tormentoso continuar, pero empezamos en la Prehistoria donde numerosos dinosaurios darán cuenta de nosotros. Al fin y al cabo estamos inmersos en la moda de la "dinomanía".

En resumen, un programa interesante, con una buena relación calidad-precio, y que hará más frecuente nuestra visita a los kioscos.

ANGEL FRANCISCO  
JIMENEZ CALVO



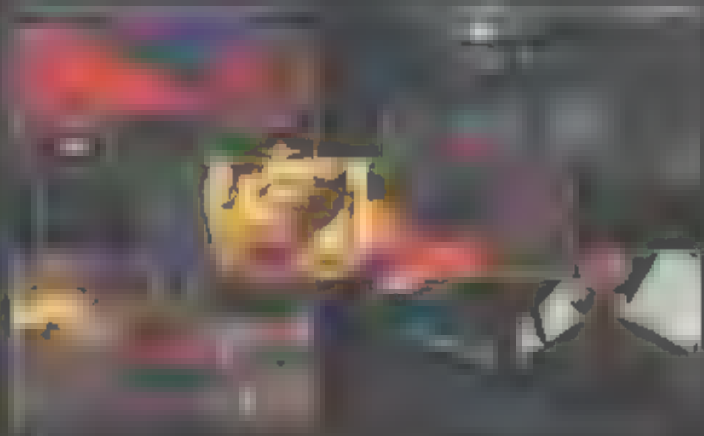
# DUO DE CHOQUE



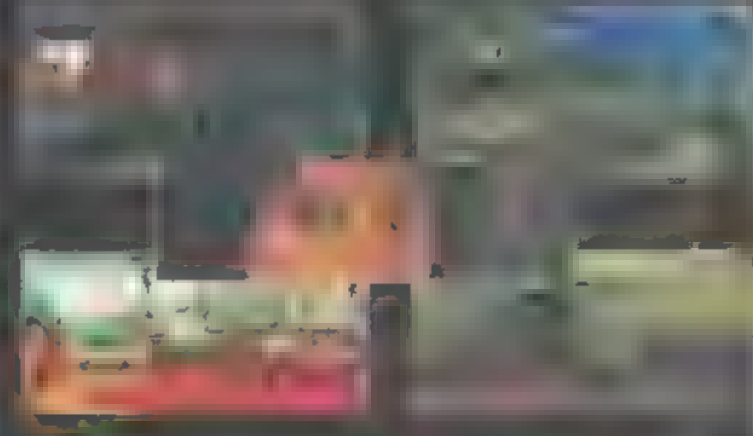
EL SEGUNDO EPISODIO DE LA FAMOSA SAGA FANTASTICA DE ETNO-FICCION.



UN PASO ADELANTE EN EL SOFTWARE DE AVENTURAS



Después de haber vivido una gran aventura en el primer episodio de la saga INCA, ELABORADO, la familia finalmente les abre puertas del Imperio en una Pedanía. Pero no sin antes haber vivido momentos de tensión que nunca vivió y poderlos plantar la aventura a lo largo de ellos. ¡Basta AGUIAR de computadora, realmente empieza a manejar el control de todo el mundo virtual del jugador! ¡TAMBIÉN, el juego y luego hijo de ELABORADO, pero en grande como una gran aventura, a partir de las aventuras de los hijos del Imperio. ¡En esta aventura de los hijos de su padre!



Después de haber vivido una gran aventura en el primer episodio de la saga LOST TIME, ELABORADO, la familia finalmente les abre puertas del Imperio en una Pedanía. Pero no sin antes haber vivido momentos de tensión que nunca vivió y poderlos plantar la aventura a lo largo de ellos. ¡Basta AGUIAR de computadora, realmente empieza a manejar el control de todo el mundo virtual del jugador! ¡TAMBIÉN, el juego y luego hijo de ELABORADO, pero en grande como una gran aventura, a partir de las aventuras de los hijos del Imperio. ¡En esta aventura de los hijos de su padre!

**SYSTEM**  
DE ESCENA S

- 16 Paralel: COSMO'S COMIC ADVENTURE
- Compañía: APOGEE
- Distribuidor: PT BULL SOFT S.L.
- ... a VGA
- ... a ADLib

## COSMO'S COMIC ADVENTURE

# "PLANETA NO"

Nuestro amigo "Cosmo", que es un habitante de otro planeta, cumple quince años.

Como regalo de cumpleaños, su padres han decidido llevarle a Disney World, pero durante el viaje a causa de un accidente, deben aterrizar en un raro planeta.

Mientras Cosmo se encuentra con los alienígenas, los jugadores deberán ir descubriendo la manera de salvar a su hijo. Pero no puedes quedarte solo, pero cuando ya estás seguro que lo conseguirás...

**S**i aun no te has decidido a ayudar a Cosmo, piensa que él en tu lugar lo haría.

Sabes que es tu mejor amigo y ¿vas a dejarlo tirado en ese hostil planeta lleno de peligros? no puedes hacerla. Cosmo te dará todas las facilidades que pueda, hasta tal punto que dejara que lo dirijas, ya que su visión no está en la misma onda de luz que la que ilumina el planeta, por lo tanto, hay muchas cosas que para él, son invisibles. Como no puede transportarte hasta el planeta donde se encuentra, Cosmo ha enviado una onda desde su transmisor corporal, para que puedas verle en todo momento en tu ordenador. Hoy las ciencias avanzan que es una barbaridad.

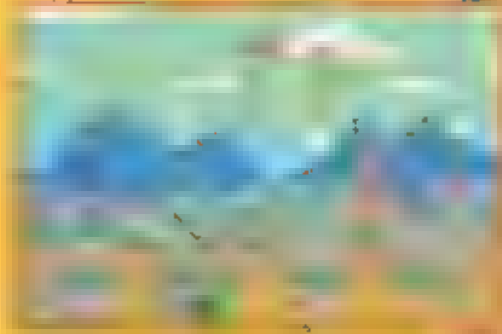
En esta transmisión la abundancia de menús es tal, que no tendrás queja alguna, los científicos de su planeta son una pasada creando tecnología. Tiene menús para cualquier cosa, por lo tanto, conseguir lo que quieras en cualquier momento, te será más fácil que en los juegos tradicionales.

Su sonido es muy agradable y en líneas generales, si hay algo que caracteriza a este juego, es la rapidez con que todo ocurre.

Desde las escenas de animación hasta cualquiera de los detalles que verás aparecer a lo largo de la partida, son de una rapidez, que es de agradecer. Además, todo está perfectamente indicado. Te enteraras de lo que ocurre en él en cualquier momento.

En la primera pantalla verás el menú principal estructurado, aunque luego, a lo largo del programa, podrás ir llamando a otro secundario para salvar la partida, o grabar otra, quitar o poner la música, etc..., pero en el menú principal, que es el que nos ocupa en estos momentos, puedes encontrar disposiciones para comenzar nueva partida, ver la historia de la presentación del juego, sus instrucciones de uso, la tabla de récords, redefinir las opciones, datos técnicos y de la empresa creadora, la demo, salir, etc...

El juego consta de varios niveles, que van ganando en dificultad según sean más altos. Las complicaciones no son muchas, simplemente tu audacia y tu capacidad de observación deberán ir acrecentándose a medida que avances. Asimismo, los controles son fáciles de manejar, ya que puedes utilizar el joystick o el teclado; con el joystick no hay mayor problema, y con el teclado se usan las te-



clas de dirección y «Control» para saltar, «Alt» para poner bombas y «F1» para guardar.

Lo primero que debes tener en cuenta a la hora de dirigir a Cosmo es que su espacio tiene por dedos unas ventosas, las cuales le van a permitir trepar por muros o adherirse



a ellos al saltar, pudiendo así salvar obstáculos que en principio parecían insalvables. A lo largo de todo el rescate. Como no tiene dedos, para hacerse con los objetos dignos de tal atención bastará que camine sobre ellos. Así, puede recoger frutas, bombas que le serán muy útiles a la hora de destruir los plataformas que sustentan los bariles, las cuales están tan altas que lo único que cabe en la pantalla, son las barras de acero que las elevan: pues bien, con las bombas, podrás alcanzar los bariles. Luego saltas sobre ellos y tu cargamento pasará a formar parte de las posesiones de Cosmo.

en el nivel 5 unos aspiradores en los cuales has de introducirte y que te conducirán a través de un sistema de tuberías, llevándote

bes tener en cuenta, que una dificultad adicional, será que el hielo, como en la vida real, también resbala, y eso es un poco más difícil de controlar. En la refinería, debes utilizar un pequeño platillo volante para moverte y sortear las ocasionales chorras de fuego que desprenden los sistemas de expulsión y refrigeración de la misma. No te será nada fácil tener que salvar tu vida en las montañas de los manantiales de petróleo... pero lo peor de todo es que ahí, no termina la historia. Quedan todavía dificultades y no pocas.

Es, en definitiva, un gran juego, divertido, colonista y rápido. Con una acción trepidante y muy logrado en el empeño de dar la mayor cantidad de facilidades posible al jugador, a la hora de acceder a cualquier sección del juego. Teniendo en cuenta que esta es la primera parte de una serie de tres, ¿podéis imagináros lo que nos tendrá de preparado nuestro amigo Cosmo?

Jose V. Malba Medina

# IN GRATO

Has de tener mucho cuidado con las explosiones que resultan de las bombas, ya que si te alcanzan, aunque hayas sido tu quien las activa, te van a restar alguna vida de las que tengas, caso que puedes comprobar mirando en la parte baja del monitor, hacia unos rectángulos verdes. Y sobretodo lo que debes recoger en cuanto tengas oportunidad de ello son las vidas que se te regalarán a lo largo de las partidas. Son algo así como una moneda de ADN. Es un pentágono con siete borbotos de colores dentro.

Eventualmente, si tu actuación ha sido muy buena, vas a ser testigo de un regalo para los virtuales, que es la pantalla de BONUS. Es decir, toda una gran pantalla para ti sola sin enemigos que está concebida como una caída libre en la cual solo debes preocuparte por recoger la mayor cantidad posible de bonos o de lo que se te presente. Si te preguntas a la parte izquierda del muro, según vas cayendo al final de la caída te encontraras de pie en el morro de un cubete, no te bajes, porque este te transporta a de nuevo hasta la cima para volver a caer otra vez, y así recoger lo que te haya caído.

A veces, encontraras a las cajas azules sobre las cuales debes saltar para recoger las frutas que salen en los pedazos de las mismas.

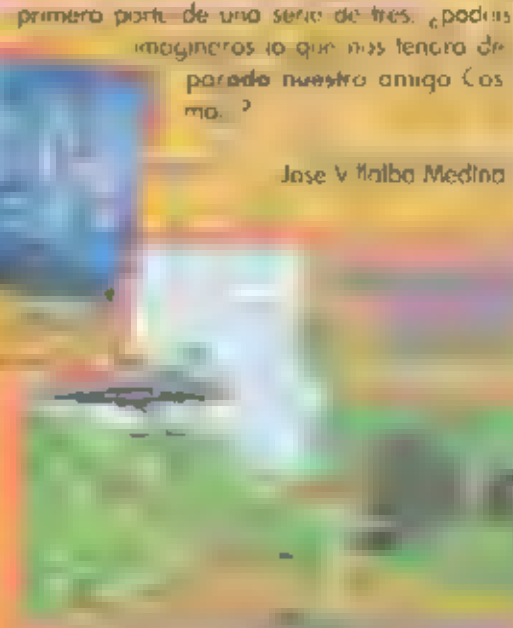
Para destruir a tus enemigos, debes saltar sobre ellos. Sobretodo, cuidate de los pájaros que comienzan a revolotear por toda la pantalla y pueden llegar a hacerte mucho daño. Puede que algunos enemigos sean más duros de pelar que otros, pero no te preocupes, porque una BOLA sabia, te pondrá al corriente de cualquier cosa que considere que deba ser útil para ayudar a Cosmo a conseguir sus fines.

A lo largo del juego, encontraras artilugios de lo más extraño, tales como por ejemplo

desde donde te encuentres, hasta otro punto del nivel en el que estes jugando. A veces se adelanta mucho camino introduciendote en los aspiradores, pero en otras ocasiones, puede que retrocedas todo el camino que tardaste costó recorrer, así que mi consejo es que no los utilices a no ser que estes seguro de donde te van a llevar evitando así que no desagradoable sorpresa aun que como suele decirse sin riesgo, no hay aventura. Además, puede que ni use te salga bien.

Debes prestar también mucha atención a los pozos sin fondo de los cuales está plagado el planeta, porque en algunos de ellos, tienes todavía la posibilidad de agarrarte con las ventosas antes de terminar de caer, pero en otros es del todo imposible. Una ayuda importante y que a menudo se descuida es la facultad que tiene Cosmo de mirar hacia arriba o hacia abajo, cosa de gran ayuda cuando no está muy claro el camino que has de tomar, por ejemplo en el caso de los pozos.

El primer nivel es muy fácil. En el segundo ya va adquiriendo el juego una determinada dificultad. Hay otro en el cual la acción se desarrolla en un bosque, el mismo en que se desarrolla en el nivel anterior, pero que ahora es más profundo y con tormentas incluidas o puede que tengas que sobrevivir en las cavernas del centro de la Tierra, donde debes tener mucho cuidado con los desprendimientos. Cuando llegas a las grutas de hielo de



OK	
suavidad	65
sonido	60
Max puntos	

- OK Pasadito
- Compañía: PSYGNOSIS
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB ROLAND SOUND BLASTER

## VIAJE AL MUNDO DEL TERROR

Una nueva y terrorífica aventura nos espera. Jonathan Harker tiene como objetivo encontrar a Drácula y destruirlo. Nuestra misión será ayudarlo siempre cuando el terror que nos inspiran los personajes que recorremos nos lo permita. ¿Os atreveréis a jugar a un juego tan aterrador y duro para nosotros?



**M**uchos han leído los libros y películas que han tratado como tema a este personaje. Sin embargo, recientemente ha surgido la última película sobre Drácula, y como suele ser habitual los fabricantes de juegos para PC no han dejado pasar la oportunidad y nos entregan el presente juego. En una fantasía de terror en tres dimensiones, con una música y unos efectos que pueden causar pánico por la tensión que producen, se nos recrea la historia del Drácula pero en otra visión sobre lo que realmente es. Este juego de páginas, los atropellados. Nuestro protagonista, Jonathan Harker, es un personaje que desea acabar con el maléfico poder que emana de la fuerza y para ello debe acabar con el Conde Drácula. Lo cierto es que es una sencilla ya que el juego de se continúa es terriblemente peligroso y sus tropas del mal que lo protegen son muy poderosas como monstruos. Además no sabemos con certeza donde está Drácula, por lo que en la búsqueda nos encontramos con muchos obstáculos que nos desvían.



### LA HISTORIA DEL JUEGO

En un inhóspito lugar, Jonathan Harker se despierta de pie y con la mirada fija. El viento del Norte arrastra su cabello y juega con sus dedos desdentados, pero en silencio aún no había hecho ningún movimiento para protegerse. Estaba consciente y en el momento para que los viajeros abandonaran los peligros del camino detrás de una puerta bien cerrada, pero él permaneció con la mirada fija sobre la silueta de un Castillo que se tejó delante de él entre un telón de pesadas nubes. Elevó la mirada a las torres que casi parecían encorvarse sobre él como

¡Despertó! El día. ¡No! alrededor y se encontró una horrible creación de carne y hueso que se movía. Corrió sus ojos por un momento hasta que el susto lo dejó inconsciente. Cuando se despertó después, estaba en un lugar desconocido. Se levantó y buscó el castillo que vio en su sueño. Al andar, encontró a la larga del camino, al cual llegaba en una gran puerta. Pero a que se encontraba había estado construido por unos días el castillo que se encontraba allí, pero lo terrible que este lugar era una muestra por el que se encontraba en ese frío y desagradable lugar que se encontraba perdido en su trastornada memoria?

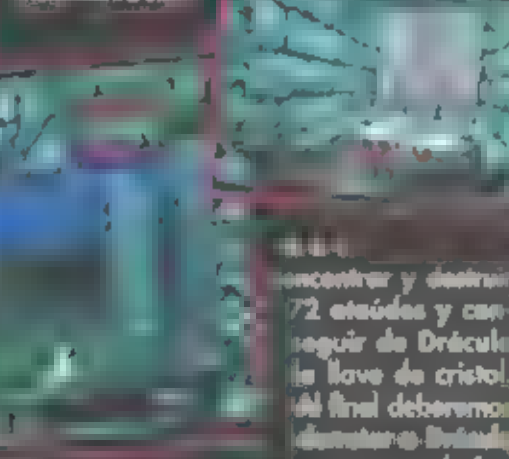


Amor, este, horrible. La respuesta estaba allí, en algún lugar, pero en ese momento todo se encontraba congelado en su cabeza dentro de un sueño. Inaprovechable este por un hombre. En más, el hombre no era de este mundo. En ocasiones también lo forma de lo que nos encontramos en sueños, pero no era humano, era una criatura, una bestia salvaje, un monstruo. Lo particular no había justicia en la mente de Harker. De ahí era un hecho que se debía de terminar con todo lo malo.

¿Sabía que debería enfrentarse a un monstruo y que podía ser destruido? El monstruo el monstruo o lo haría al. Solo el Harker que debería la vida. Pero él debía seguir.

## ¿QUE NOS VAMOS A ENCONTRAR?

Nos vamos a adentrar en tres escenarios distintos. En cada escenario hay un número de ataúdes llenos de tierra de Transilvania desde la que Drácula muestra su poder. La muestra de tierra contenida en cada ataúd representa como una puerta al otro mundo y permite a las criaturas de Drácula surgir fuera de este mundo. Esto significa que donde quiera que Harker se encuentre en el juego, él deberá estar en guardia porque es probable que existan enemigos ocultos. Harker deberá destruir los ataúdes cuando los encuentre evitando de este modo la llegada de criaturas a nuestra dimensión. La quinta legión criaturas hasta que la potencia de los ataques sea neutralizada. El primer escenario es un momento en el que deberemos destruir 30 ataúdes y hasta deberemos enfrentarnos con Drácula en una de las muchas formas en que se nos puede presentar. Si lo derrotamos, obtendremos una llave de cristal que nos será útil para continuar el juego y abrir una puerta donde que no nos está permitida atravesar sin ella. También deberemos buscar la llave dorada imprescindible para cruzar hacia las mazmorras. Al final del escenario nos enfrentaremos a Drácula en la forma más joven: Vlad el Empedador. El segundo escenario comienza en la Abadía de Corfax. Tendremos seis niveles distintos y la salida la encontraremos en el quinto puesto al llegar donde aparecerá como en un principio. En este caso deber-



concentrar y destruir 72 ataúdes y conseguir la llave de cristal. Al final deberemos derrotar a Drácula en la segunda forma, El Conde. Tercero. Si lo derrotamos nos enfrentaremos a Drácula para el tercer escenario. El tercer escenario será el Castillo de Drácula y consta de cuatro niveles. Las llaves de Las Cuatro Noches deberán ser obtenidas para llegar al castillo de Drácula. Tendremos que destruir 72 ataúdes y derrotar a Drácula en la tercera forma, la más oscura. Pero en este punto llegamos a la hora del combate final.

## DESCRIPCION DE LA PANTALLA

En la pantalla superior se muestran los tres escenarios con diferentes objetos e indicaciones:

Barra de vida: Nos muestra la salud de Harker en cada momento. Cuando la barra está verde del todo quiere decir que la salud es completa. A medida que nos atacan y la vida disminuye se reduce. Según sea la potencia de los ataques mayor será la disminución de salud. Consumiendo comida se restaura la parte de salud. Más de saber que si Harker muere, se convertirá en uno más de los muchos soldados de Drácula.

Contador de Monedas: Nos muestra el número de monedas que tenemos en la pantalla de Harker, pudiendo llegar 20 veces más de las que tenemos y nos muestra el inventario.

Contador de Hechos: Muestra el número de hechos que tenemos de los que dispone Harker desde el número de 00. Cuando las llaves podemos encontrar en la pantalla en el inventario.

Indicador de Energía: El juego nos muestra en que momento estamos jugando. Normalmente, drácula nos muestra en los que encontramos enemigos, niveles, misiones y otras cosas que deberemos hacer para enfrentarse al Conde.

Solo podemos llevar siete objetos en el juego. Los hechos dependen a la vez y esto está en cuatro clases de objetos: comida, monedas, hechos y llaves.

El juego de Drácula es un juego de estrategia bastante bien conseguido. Los gráficos son buenos, pero en un momento terroríficamente malos. La música y efectos de sonido que podemos obtener con una tarjeta de sonido son realmente interesantes y logran mantener un ambiente de suspense muy realista. Es un juego al que al principio crees un poco coger el gusto, pero luego es un juego muy interesante. Los gráficos son muy buenos. El juego es un juego de estrategia bastante bien conseguido.

Consejo: LUIS VILLAN

OK

80

75

MOVIE



## HUGO 2

- OK Pasarela
- Computadora TÊ
- Distribuidor PROEIN
- Tarjeta gráfica VGA
- Tarjeta de sonido ADIB SOUND BLASTER

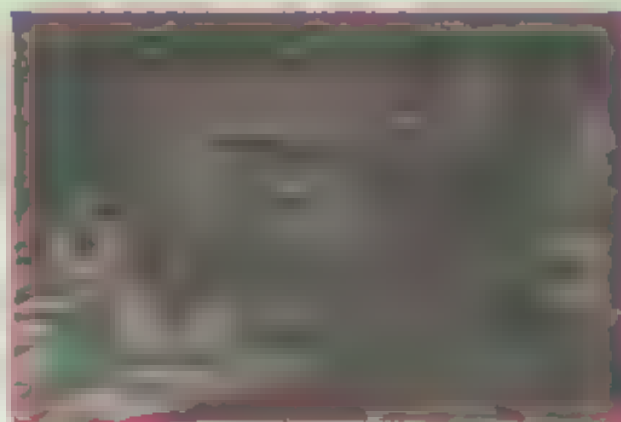


Todos conocemos a Hugo, un personaje que debe vivir múltiples aventuras para salvar a sus amigos. En este caso tenemos la segunda parte del juego que incluye las escenas del bosque y la montaña, para que así podáis ver si jugar con Hugo es tan fácil como puede parecer a simple vista.

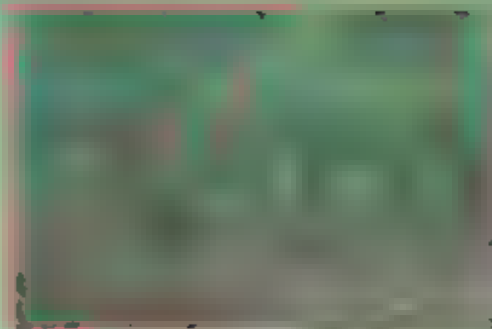
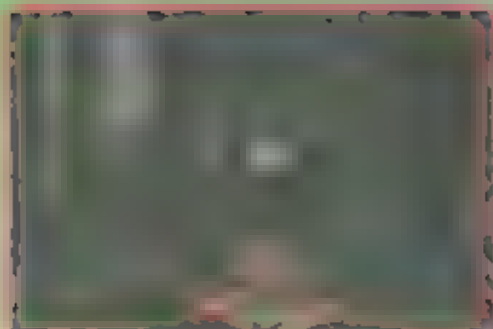
Esta segunda parte del juego incluye las escenas del bosque y la montaña. En la escena del bosque la mala brujita que tiene presas a los amigos de Hugo os atacará de varias formas para intentar acabar con vuestras preciadas vidas. Tendréis que esquivar piedras que os aplastarán al menor descuido, agocharos para evitar los ataques de los árboles encantados y saltar las diversas trampas del juego. Si esto os parece poco, podéis saltar a por las bolsas de dinero para intentar jugar a quien hace más puntos con los amigos.

La segunda escena es la de la montaña. Ahora tendréis que esquivar rocas por estrechos senderos. También te encontrarás terribles agujeros en el suelo y por si eso es poco, las bolsas tan apreciadas para la puntuación final estarán en lugares de peligroso acceso que harán que te juegues el tipo por cada bolsa que quieras conseguir.

Cuando consigamos superar las dos pruebas no habremos ganado todavía ya que deberemos arries-



# TELEADICCIÓN PARA TODOS



garnos y nuestra suerte dependerá de si elegimos la cuerda correcta que acabe con la malvada bruja,

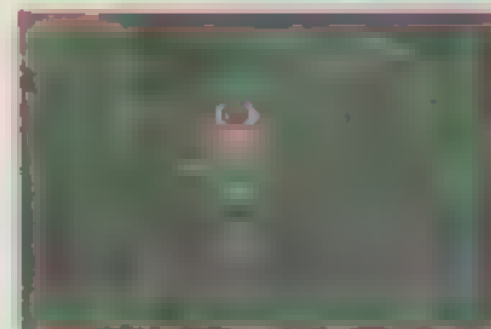
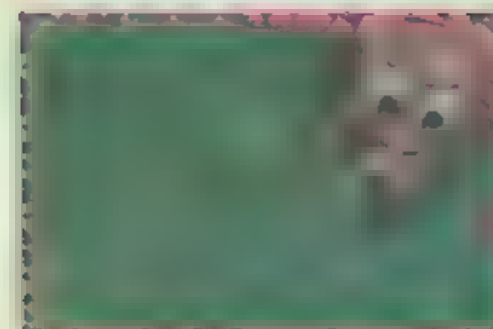
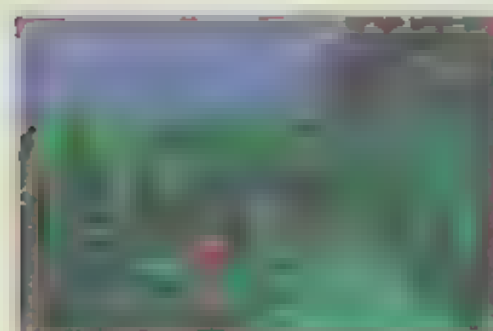
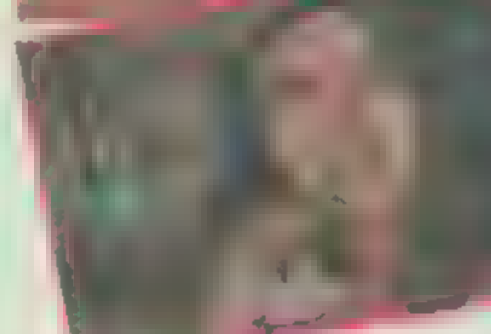
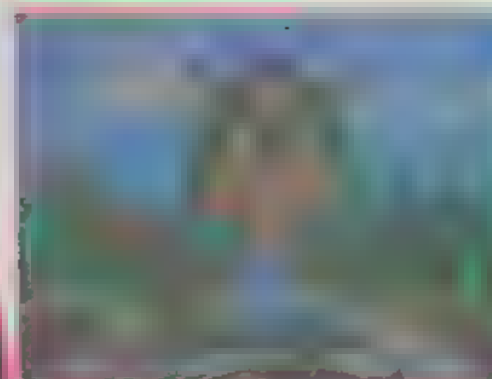
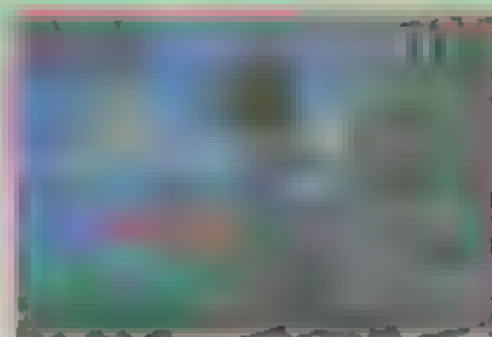
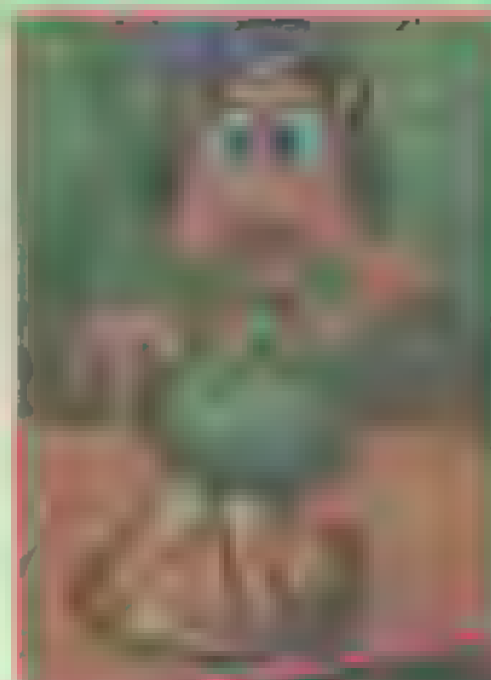
#### DETALLES DE CALIDAD

El juego incluye dos modalidades: la versión de TV y una versión arcade con una mayor dificultad. La diferencia principal es que en la versión arcade aparecen rocas por todos los lados y por supuesto el resto de obstáculos y trampas de la versión de TV.

Para los que tengáis tarjeta de sonido, Hugo 2 os sorprenderá, la voces son las mismas que las de la televisión y, por su puesto, están en castellano. Otros efectos sonoros como el chirriar que la bruja hace con su uña en el cristal antes de empezar que conseguirá que a muchos os crezcan los dientes. Otra detalle de calidad del juego es la facilidad con que mueve esos enormes gráficos con esa suavidad que caracteriza al juego.

Con todo lo dicho anteriormente se ve que Hugo 2 es un juego en la línea de la primera parte con grandes dosis de humor, para todas las edades debido a su facilidad de uso y con unos gráficos y sonido excelentes.

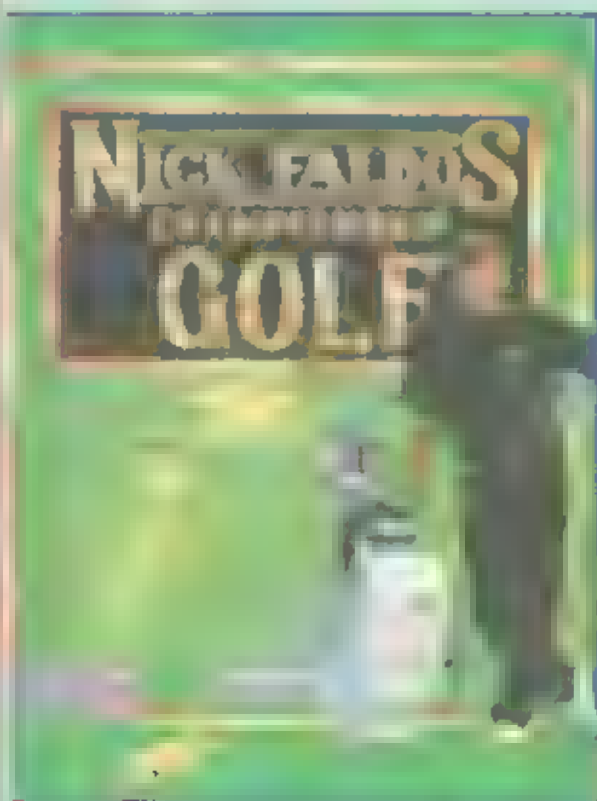
ENRIQUE MALDONADO ROLIZO



OK	
Jugabilidad	95
Gráficos	90
Movimientos	

- OK Pasarela: NIUN FAMILIA
- Compañía: GRANDSLAM
- Distribuidor: ERBE
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER

## GOLF A GO GO

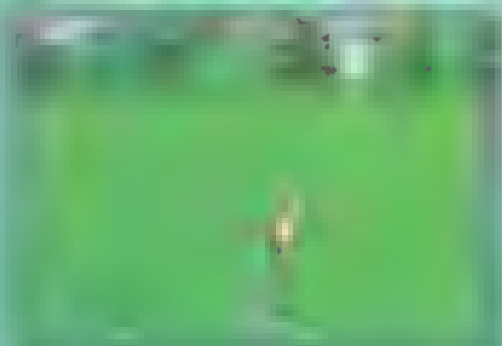


Un deporte que tan solo hace unos diez años era totalmente elitista, se ha convertido ya casi en un deporte para todos, o por lo menos para casi todos. Cada día hay más y más gente que lo practica en sus o veranos mexicanos.



Con el transcurso del tiempo este casi desconocido deporte se ha transformado en uno más de los deportes que está de moda. entra en nuestras casas de vez en cuando a través de la televisión.

Hemos pasado de que hubiera unos pocos clubes de golf a que ya casi toda la gente disponga de uno más o menos cerca de su casa. Gracias a esto España se ha convertido en una gran potencia golfística con destacados representantes como nuestros queridos Seberiano Ballesteras y Jose Maria Olazabal. Podríamos decir que la paciencia y el amor a la naturaleza, son dos de las principales características que pueden resaltarse entre las cualidades que se pueden requerir para la práctica de este deporte.



En las altas esferas del poder también se podría decir que es una forma como otra cualquiera de dar el apretón de monos final a los negocios, en estos casos el golf es casi un acto de rol y de comportamiento social. Aunque en España aun no está muy difundido este tipo de actitud.

Este deporte es el más claro ejemplo de un deporte de elite que se ha visto encaminado por la presión de una sociedad consumista a replantearse su futuro y empezar a ser un deporte mucho más difundido era una cuestión de supervivencia. Lo único que nos queda por pedir como esperanza, es que bajo un poco más su nivel y que cada vez más gente siga los pasos de esos dos grandes gurus que antes hemos comentado desde aquí recibid nuestras más sinceras felicitaciones.



## GOLFISTAS

En esta ocasión, como su propio nombre indica el juego sobre el que vamos a tratar es de golf y esta dedicada a uno de los grandes golfistas mundiales NICK FALDO. En otras ocasiones ya hemos tenido oportunidad de poder degustar juegos de este tipo, en el mercado creo que ya hay demasiados juegos de este tipo, para que este último juego tenga una entrada triunfal. Lo único que le puede destacar frente a los otros son sus bajos requerimientos de sistema, ya incluso lo puede probar en un AT con 1 Mb de memoria y la verdad es que no tuvo ningún problema, además de tener una ocupación muy baja de disco duro. Un duro escollo que tendrá este juego en el mercado es el siguiente. Después de haber degustado el LINKS, el presente juego no tiene demasiada color, toda una

pena ya que el esfuerzo de la casa ARC habrá sido bastante fuerte.

### RECOMENDACIONES

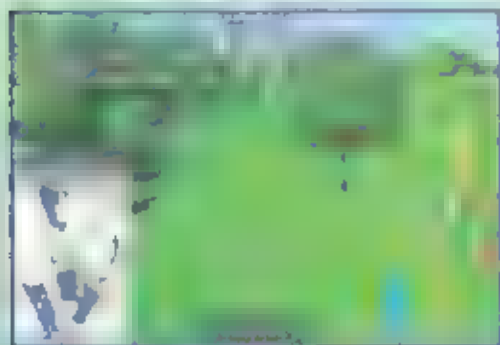
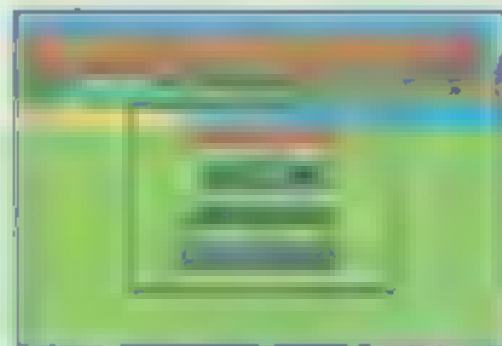
La ambientación y los gráficos son bastante buenos, así como todo lo referente a los movimientos. Tendremos muchas posibilidades diferentes para poder jugar, entrenamientos, prácticas en diferentes campos y torneos.

Sería totalmente absurdo que os seguiremos haciendo una descripción más somera de en que consiste este juego, ya que la gran mayoría de vosotros ya habrá tenido en sus manos algún que otro juego de este tipo.

También os recomiendo que es el típico juego para echarse una partidita mientras que pasa la hora de la siesta, para ir combatiendo eso que llamamos la hora tonta. Buscar otra cosa en este tipo de juegos,

sería totalmente inadecuado. No por falta de calidad si no porque seguro que terminarías aburriéndote.

ANTONIO GOMEZ



# ESTO ES DIVERTIDO





¡Pide en tu tienda  
información sobre nuestras  
novedades y consíguelo tu  
premio sorpresa!



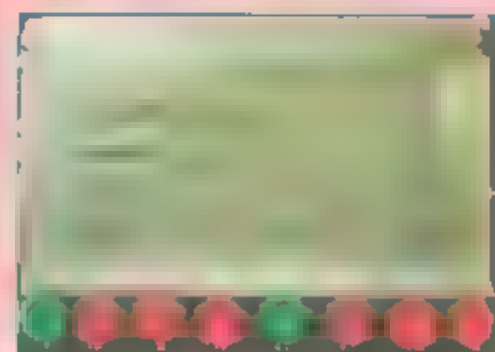
## The Patrician

# AVENTURA EN LA MAR

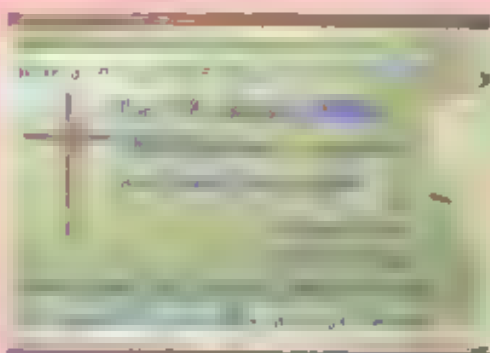
Desde el principio cuando los seres humanos vieron aquel gran estanque, siempre se preguntaron ¿qué habrá al otro lado?, esta respuesta se consiguió responder del todo al cabo de muchos siglos. También descubrieron que aquello que sus ojos veían era más extenso que un estanque. Cuando miramos fijamente al mar nuestros pensamientos cambian radicalmente, una inmensa calma nos invade y nos traslado a lejanas tierras.

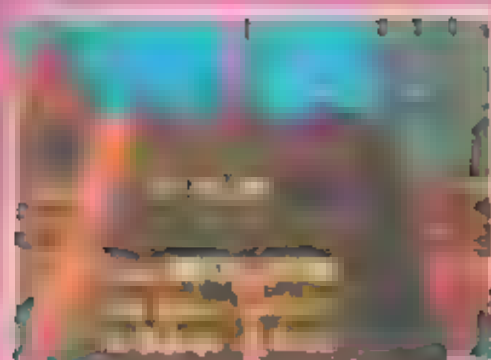


El mar desde los comienzos de la historia de la navegación, ha servido como fuente de vida y poder. Los descubrimientos de lejanas tierras eran pensamientos románticos en unos casos y políticos en otros, aunque en la gran ma-



yoría de los casos siempre los segundos se sirvieron de los primeros. En la actualidad muchas de las bases sobre las que se asienta la vieja Europa, son el resultado de todo lo que se maquinó durante largos años de lucha en el mar.





Todas las colonias que se crearon, las rutas comerciales establecidas sobre las anteriores, y la proliferación de los piratas eran los ingredientes más explosivos jamás mezclados hasta esos momentos. Grandes fortunas amasadas en poco tiempo sin saber como. En fin una autentica aventura para las mentes despejadas de muchos marineros que vieron su futura en todo aquello. El comercio se vio muy favorecido y los marineros se transformaron de locos aventureros a veneradas vacas sagradas. La nación que no tuviera una flota fuerte y poderosa quedaba relegada, aunque otras más inteligentes pagaban a pi-

ratas para aprovecharse de las conquistas del resto. Aun en nuestros días, una marina de guerra en perfecto estado es una garantía de casi absoluta seguridad.

Como comprobaremos la idea ya no es muy original, hoy actualmente en el mercado varios programas sobre el mismo tema, aunque en distintos escenarios a los que podremos dis-

mos afirmar que no suponen nada del otro mundo.

El desarrollo de este juego se realiza, en base a una serie de familias que nosotros crearemos y que partirán de poderosos emporios europeos.

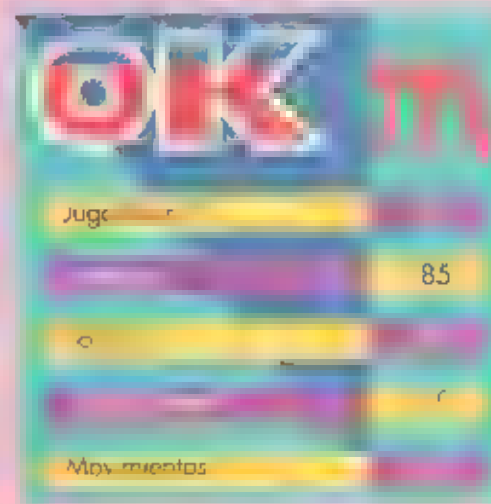
Nuestro lugar de influencia será el continente europeo. Podremos realizar toda clase de negocios, celebrar fiestas, casarnos, comprar y reparar barcos, además de adquirir nuevas tripulaciones.

También podremos entrar a formar parte de los grandes gremios de la época en cuestión, o comprar los favores de las influyentes familias. Quizás lo que más echemos de menos en este divertido juego sea un poco más de acción, por ejemplo en los viajes es un poco rollizo, el tener que ir leyendo un pergamino aunque también comprendemos que el manejo de ocho barcos a la vez puede llegar a ser un tema un poco engorroso. Como idea podríamos indicar que se nos dejara manejar al menos uno de ellos.

ANTONIO GOMEZ



fruir en esta aventura. La verdad es que en su descargo, podremos decir que es un juego que sin ocupar un gran espacio en disco duro, y sin demasiadas pretensiones nos permitirá pasar unos ratos agradables. Quizás en un primer momento y avisto de cómo nos parezca un juego un poco simplón, pero nada más lejos de la realidad. Los gráficos son majetes, pero al ser gráficos estáticos la gran mayoría de los que veremos durante todo el juego, pode-





# TORNADO

Imagina la sensación...



y experimental. Ahora!

El Tornado es el avión de combate más avanzado del mundo. Con su capacidad de ataque y defensa, es el avión más versátil y poderoso del mundo. El Tornado es el avión del futuro.

de Tornado. Ve solo a bordo al escuadrón, la elección  
Tornado. Tornado. Invencible.

- Desde entrenamiento en simulación
- Hazte campañas multi-misión
- Mundo real con un detalle insuperable
- Bombas guiadas por láser
- VE ARMIADO
- Autenticidad inigualable
- Solo situaciones reales
- 2 jugadores cara a cara



UNIVERSITY

CD ROM

CANTALLAS



Digital Integration

System  
DE ESPAÑA, S.A.

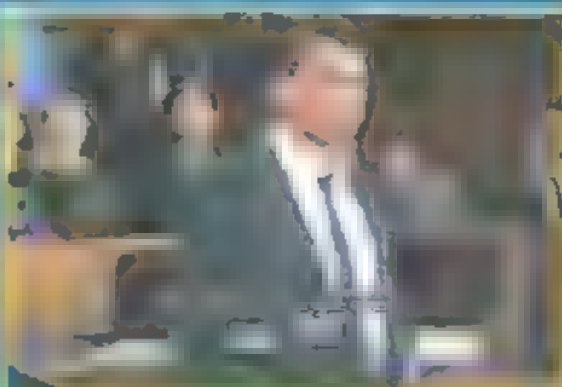
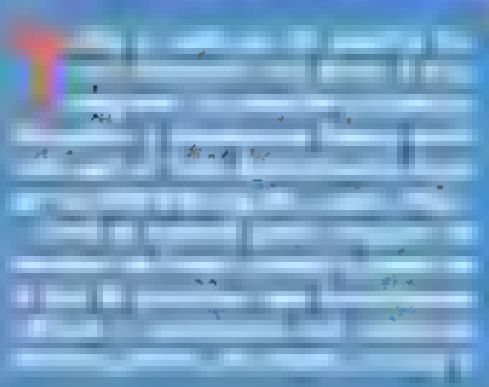
© 1993 MADRID

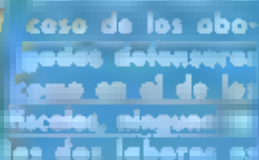
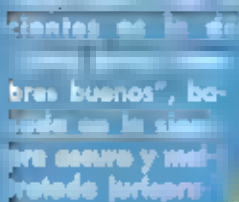
**OK** *PC* **Pasarela**

- OK Pasarela
- Compañía CAPSTONE
- Distribuidor PROEIN
- Tarjeta gráfica VGA
- Tarjeta de sonido ADUB SOUND BLASTER

# SE LEVANTA LA SESION

Este juego de simulación de la vida profesional te permitirá vivir la experiencia de ser un abogado en Los Angeles. En este juego podrás vivir la experiencia de ser un abogado en Los Angeles. En este juego podrás vivir la experiencia de ser un abogado en Los Angeles.







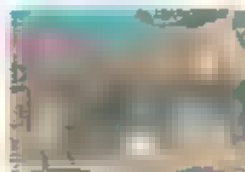
# UNA PROMOCIÓN DE CINE!!!



DE LA MANO DE PROEIN LLEGA A NUESTRO PAIS  
UNA DE LAS MEJORES COMPAÑIAS DEL REINO UNIDO



★ BODY BLOWS,  
ACLAMADO POR LA  
CRITICA COMO EL  
MEJOR JUEGO DE  
EXTRAS DEL TIPO  
CON TROFEO

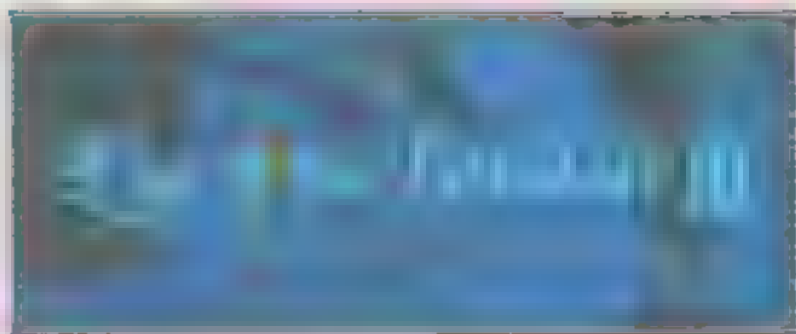


PROEIN

División SOFTWARE

Velázquez, 0 5ª Dcha  
Telf: 577 22 01 29 Fax: 577 50 94  
28006 MADRID

- OK Tricks & Tracks EYE OF BEHOLDER III: Assault on Myth Drannor
- Campaña:SSI
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta gráfica: VGA
- Transmisor de sonido: ADUB, ROLAND SOUND BLASTER



# LOS CIUD



**D**esde luego, es toda una satisfacción acabar un juego de la categoría de éste, pero tampoco es tan difícil como parece a primera vista. Me explica, en la anterior edición, había situaciones realmente enrevesadas, y de darle al coco.

En esta última parte, pese a tener algunas trampas mortales, estas son idénticas a las de los anteriores juegos. Donde sí se ha puesto toda la atención es en el combate con considerables mejoras tanto gráficamente como de interface, con la inclusión del "Atacar en grupo" que simplifica la lucha.

De todas formas, Eye of Beholder III es un programa muy recomendable y eso ya lo sabes por anteriores artículos. Ahora lo que toca es su solución.

Como siempre hay que escoger un buen grupo. Si echas un vistazo a los Tricks & Tracks de los otros programas comprobarás que es vital contar con un paladín, un enano guerrero-ladron, un mago y un druida. El sexo no importa lo que sí importa es que pongas sus características al máximo, y tendrás que pulsar varias veces el botón REROLL, para conseguir el máximo de puntos de vida. El paladín y el druida deben rondar por los 80, un mago muy fuerte puede poseer 50 y 70 están muy bien para el enano.





Nada más comenzar el juego graba la partida así si te matan, evitaras tener que crear el grupo de nuevo.

Realmente poco hay que hacer en el lugar donde empieza la aventura. Aparte de las entradas al bosque y la Tumba del Gue-



ro palanca. Con todas abiertas se nos permitirá el acceso al segundo nivel.

Entre las complicaciones destacar la serie de platos a presión que al final de todo nos devuelve a nuestra posición original además de saltarnos una boca de fuego. Para evitarlo deja un objeto en el segundo, tercero y quinto.



Si tienes problemas con unos teletransportadores invisibles, existe una pared falsa al sur de la puerta donde se encuentran los "fete". Baja la palanca.

En el segundo nivel existen unos monstruitos llamados Wight que tienen la mala costumbre de rebajarte niveles cada vez que atacan. Existe una varita

# MITOS DE UNA DAD MUERTA

mero, sólo nos queda recoger algún equipo abandonado que siempre los hay y unas varitas mágicas, que se encuentran en la más profunda del bosque. Tendrás que talar algunos árboles con tu hacha para conseguirlo.

## ENEMIGOS DEL CEMENTERIO

**POLTERGEISTAS:** Vaya nombres para un fantasmillo de nada que sólo te ríe. Sólo es peligroso en grupos muy numerosos, pero aun así, puedes encargarte de ellos.

Nada más entrar en el primer nivel de la tumba, existe un cartelito en la pared que nos indica que 4 huesos nos mostrarán el camino. Pues bien, tenemos 4 puertas. Cada una de ellas, nos enviará a una sala especial donde existe una palanca en forma de hueso. Hay que hacer 2 movimientos hasta bajar



## MUERTO VIVIENTE

## ESPADAS ESPECTRALES

## SOMBRAS: WIGHTS:





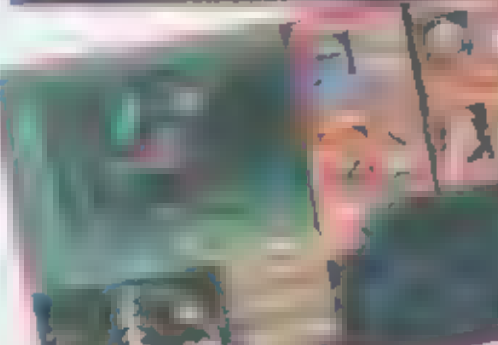
mágica rota en 3 partes, que te devolverá tus niveles. Debes recuperar todos los trozos y junto con un orbe, buscar la máquina que dejará como nueva la varita. Este es el primer objetivo. El segundo es buscar al Capitán Flor. Antes que nada, debemos buscar una certificación de su defunción, pues cuando nos encontremos con el propio espíritu de Flor, este todavía piensa que sigue vivo. Hablando con él descubriremos que fue el último defensor de la ciudad de Myth Drannor, antes de que el mal lo arrasara todo. Agradecido por haber liberado su alma, nos entrega un Medallón de la Amistad, objeto muy útil en el bosque.

Para finalizar, cuando veáis un nicho abierto, pues tapadlo, no sea que escapen algunos "bichos".

### EL BOSQUE

Con el Medallón de la Amistad en una de las manos de un miembro de tu grupo podrás pasar ante árboles infranqueables. El suceso más interesante es la aparición del guardián del bosque. Tendrás que responderle a una cuestión por tu osadía al talar árboles del bosque. Escoge a tu paladín y elige Libro de los Valores Enaltecidos. Subirás un nivel.

Un objeto importante es una antorcha que posee la virtud de permanecer encen-



dida constantemente. Te será muy útil en determinadas zonas.

Delmar puede unirse a tu grupo. Es un ranger elfo que tiene la capacidad de convertirse en tigre ante determinados problemas.



### ENEMIGOS DE LAS RUINAS

**QUIMERAS:** Como su homónimo griego, estas criaturas con cuerpo de león, alas de dragón y varias cabezas de animales, es un

Protección contra el fuego es un

**MECHICERAS:** Cualquier tipo de hechizo que bien contra ellos. No te despr...

### LAS RUINAS DE UNA CIUDAD

Yo hemos llegado a Myth Drannor. Hay dos entradas. Una se dirige a la Torre de los Magos, y otra hacia el Templo de Lathander. Nos dirigimos primero a la Torre.

Mientras, entre las ruinas, hallaremos algunos objetos para llenar nuestras mochilas, y también pergaminos con poderosos hechizos para nuestras magos.

### FEYRS:

### FEYRS:

En el primer nivel debes conseguir sobre todo el Anillo de Trobriand que te ayudará mas adelante. En este primer nivel el obstáculo más importante y uno de los mas originales del programa es el que se dedica a las estaciones de año.



## OGRO BABOSA:

EL ESCALADOR:

EL ESCALADOR:

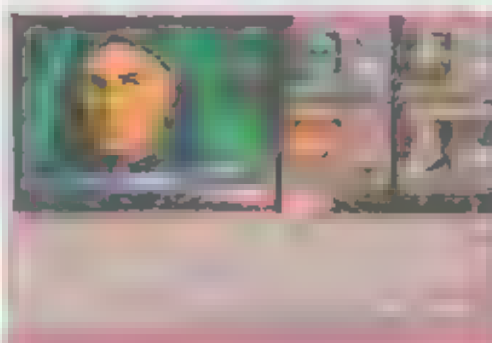
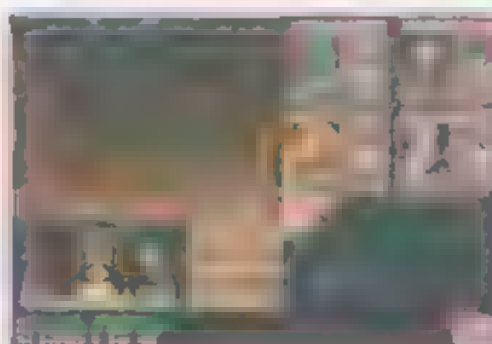
EL ESCALADOR METÁLICO:

EL ESCALADOR DE TIERRA:

EL ESCALADOR AGUADO:

EL ESCALADOR MORTO:

ELEMENTAL DE AGUA:



Llegarás a una zona con 4 teletransportadores. Al lado de cada teletransportador hay una placa dedicada a una de las estaciones del año. Te diriges al teletransportador, llegarás a una sala con 4 habitaciones. Dirígete a la habitación que tenga un tapiz que hable sobre la estación que has escogido.

Volverás de nuevo a la Sala de las placas y como habrás adivinado tendrás que hacerlo 4 veces, en la última tu destino será el nivel 2.

En el nivel 2 no hay nada interesante, podrás enrolar a un mago llamado Bugs, y si posees el Anillo de Trobriand del nivel anterior, los monstruos metálicos llamados Escaladores no atacarán. No dejes ninguno, y coloca el Anillo en una repisa del Muro y se abrirán nuevos caminos.

El nivel 3 es bastante difícil. Sus enemigos son muy fuertes, y las trampas en el suelo están hechas a conciencia. De todas formas, nada más meterte en este nivel, tu mago debe llevar en cada mano 2 gemas, si no un teletransportador invisible hará de las suyas, y tu te volverás loco.

Tras buscar las llaves y gemas adecuadas subes al nivel 4, la gran novedad del juego. Es un nivel submarino. Me imagino que ya tendrás en tu poder el hechizo de Respirar bajo el agua y algún casco submarino, si no es así busca bien en las ruinas de la ciudad.

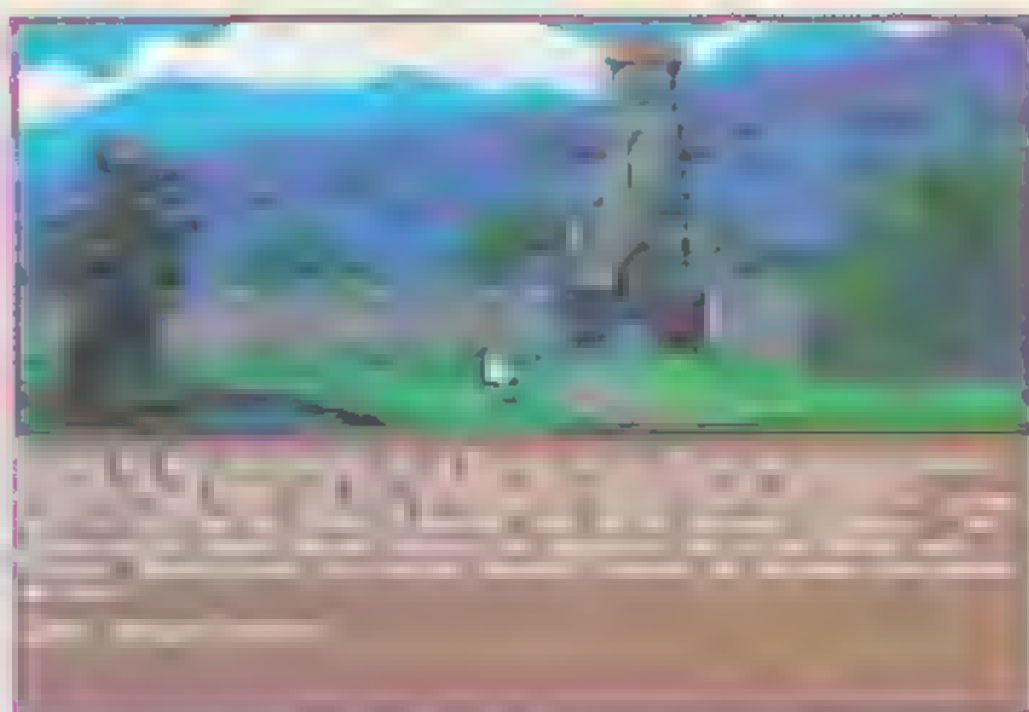
En este mundo acuático existe una zona en la cual todos nuestros hechizos se van al garete. No funcionan incluso el de respiración submarina. La velocidad es fundamental.

En la plaza donde se menciona la necesidad de crear un muro contra un surtidor de corriente, echa mano a "Muro de Fuerza" para taponar dicha corriente y pon la gema adecuada en el nicho. Llegarás de nuevo al nivel 3.

Tras matar a mucho enemigo junto si antes ellos no lo han hecho contigo, llegarás a la habitación del propio Acwerian, tu objetivo principal del juego.

Tras vencer sus imágenes falsas, Acwerian no será ningún problema. Y se acaba. Pero entonces aparece el propio Dios de la Muerte y ante nuestros atónitos ojos arrebata un objeto al moribundo Acwerian. Este, arrepentido de entrar en el mal, nos suplica que derrotemos al Dios y nos teletransporta al Templo de Lathander.

Derrotar a un Dios. ¿Será posible?



## EL TEMPLO DE LATHANDER

Tras haber matado a Acwerian, se llega ya hora a Dios de la Muerte, pero antes de bemos hacer algunas cosas.

En los alrededores del templo hay infinidad de objetos y hechizos. Si colocamos un diamante y una varita de "miedo" en lugares adecuados, llegaremos a sitios bastante interesantes. Por otra par-

te podemos entablar amistad con el Padre Jon, que pedirá unirse a nuestro grupo, pero creo que es hora de entrar en el templo.

Lathander es un Dios del Bien, pero su templo está corrompido por el mal, pero no te preocupes, porque él nos ayudará, y bastante.

Vemos que hay una fuente rota, y







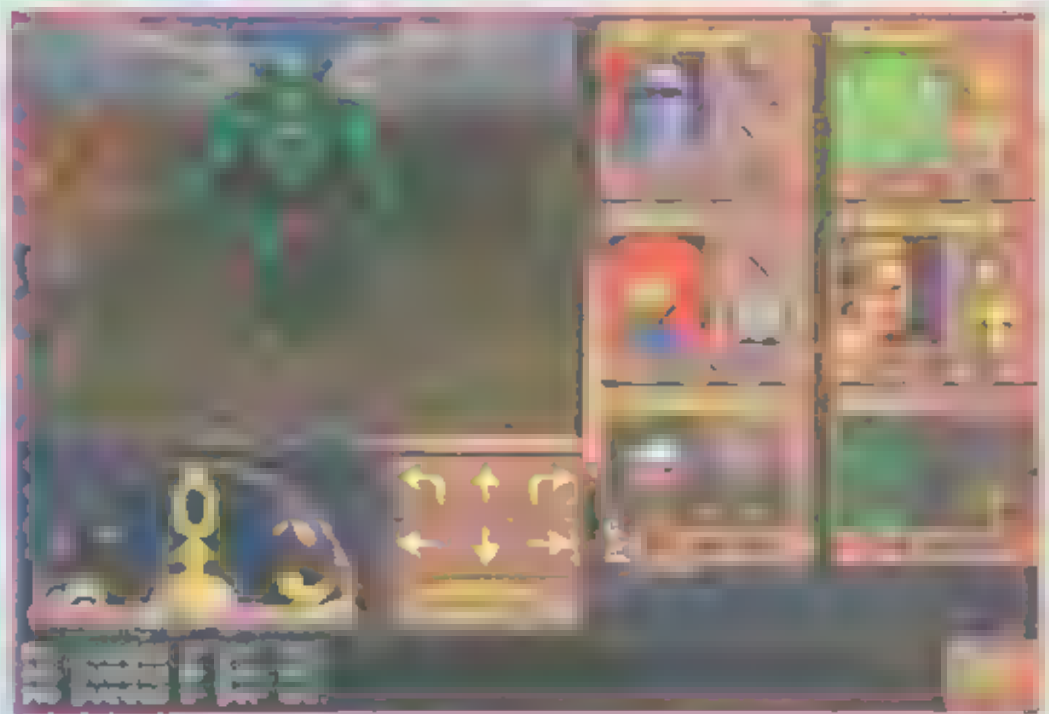
cerca de ella, 3 altares y un jarro para quemar incienso. Si ponemos una espada, un pan y un cáliz en el altar preciso, nuevos lugares se pondrán a nuestra mano, así como al quemar incienso en el jarro.

Luego debemos sustituir unos símbolos de Paladín negros por otros correctos que encontremos o que poseamos. Así accediremos a niveles superiores.

En el nivel segundo no hay nada que destacar, pero en el tercero debemos colocar unas piedras en unos altares así como localizar la llave de la Confinanza.

Arrojamos la llave al teletransportador preciso, y cambiará al color azul. Esa es la señal. Estamos preparados para enfrentarnos al reto final.

Rápidamente, debemos encontrar una moneda que nos dará una llave de cristal en el lugar adecuado, que junto con otras dos nos permitirán abrir puertas muy importantes. Matamos todos los enemigos que encontremos y nos bañamos en una pila especial para pu-



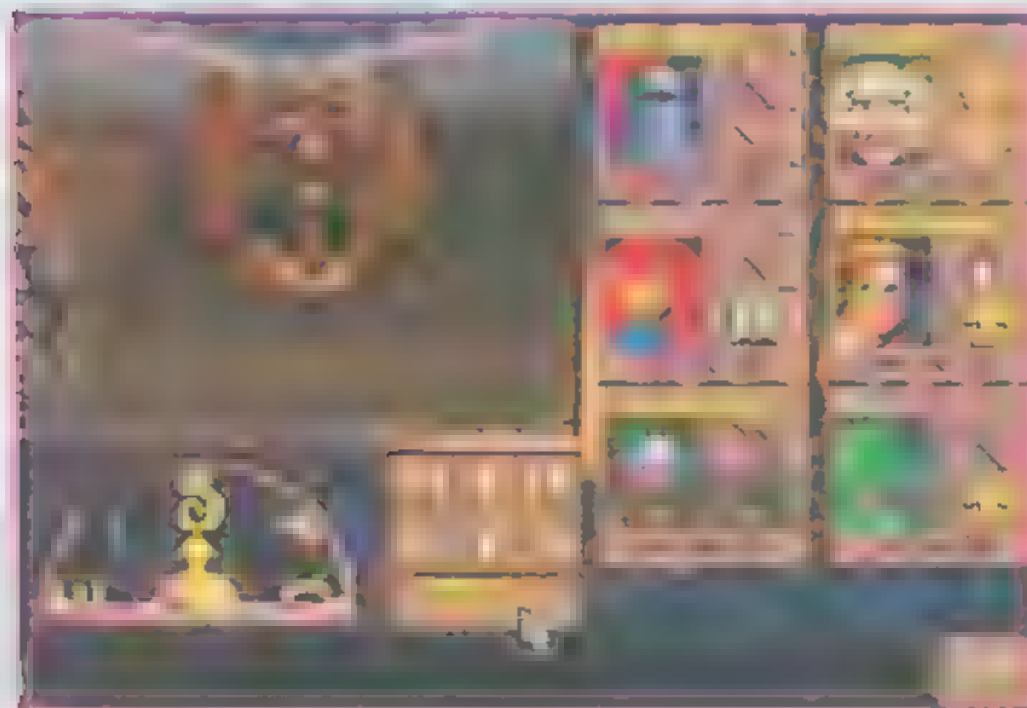
rificarse. Ahora podemos obtener el Bastón de la Vida que servirá para des-

truir una estatua del Dios de la Muerte. Esto provocará que se derrumbe una pared en la estancia de la pila purificadora. Cogemos un escudo solar que se halla cerca de allí y le colocamos en dicha pared. Aparecerá una puerta que al tocar, se desvanece.

Un teletransportador. Entramos. El Dios de la Muerte ante nuestros ojos.

¡Prepárate!

ANGEL FRANCISCO  
JIMÉNEZ CALVO



OK

el

Tricks &amp; Tracks

## MANIAC MANSION II



Una aventura de lo más divertida, con soluciones que en ocasiones requieran grandes dosis de imaginación y humor, como adivinaras lo que hoy te estamos ofreciendo es el Tricks & Tracks del juego Maniac Mansion II, la mejor aventura de Lucas Arts. Para ello tenemos a Bernard, que en persona os contará su aventura.

- K. C. A. T. MANIA
- MANSIÓN II
- compañía LUCAS ARTS
- John Goodall ERBE
- Tarjeta gráfica VGA
- Tarjeta de sonido ADLIB SOUND BLASTER

El día parecía normal, pero a media tarde un mensaje misterioso llegó a nuestras manos. No lo dudamos y fuimos a la mansión a ver que estaba ocurriendo. Encontrar el laboratorio no nos fue difícil pero por desgracia metí la pata y haciendo lo que pensaba que era una buena acción liberé a Tentáculo Púrpura que estaba dispuesto a conquistar el mundo.

El doctor Fred nos engatusó y nos convenció para que utilizásemos la máquina del tiempo para detener a Tentáculo Púrpura pero como había usado un diamante falso en su máquina del tiempo el sistema explotó. Hoagie fue desplazado al pasado, Laverne fue desplazada al futuro y yo regresé al presente. El doctor Fred me dijo que el estropicio tenía solución y que sólo había que conectar los con-o-letrinas a un enchufe y encontrar un diamante bueno para que mis amigos regresaran al presente. ¿Fácil?, pues me temo que no ya que... ¿dónde se puede enchufar una con-o-letrina en el pasado cuando aun no existía la electricidad? ¿de dónde sacar el dinero para comprar un diamante?....



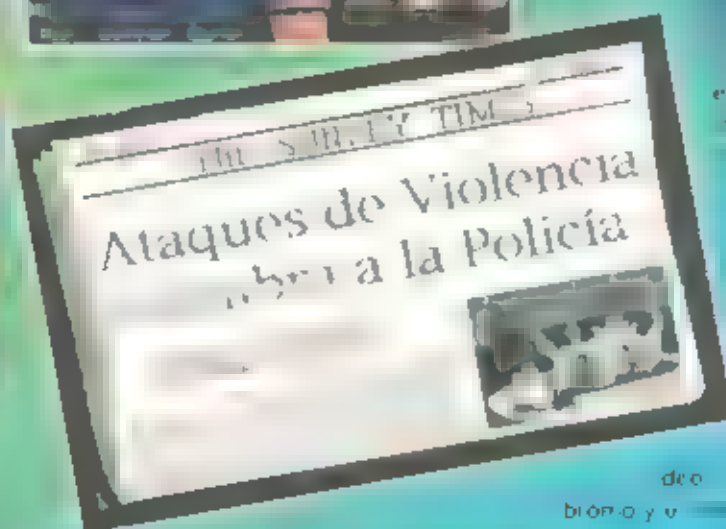
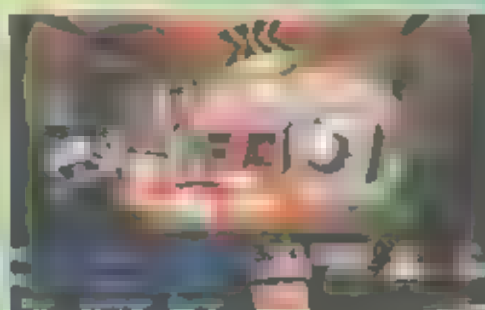
# VIAJANDO

E



as que no pudo evitarlo y se sentó en el o arrugando un poco sin poder aguantar la tentación tra de un cordón que había en la pared y luego la dancista muy ce-gata a arreglar la habitación. Saliendo se encontró una pastilla de jabón. Du-do veces por la casa también encontró a la botella de vino, un bote de pintura roja, unos espaguetis, un cepillo, un cubo que lleno de agua con una bombucha había en la cocina, un martillo para zurdos y algo de aceite.

En el rústero había un gallo ugado con un ratón. Hoagie se dio cuenta de que esa sonida de una de las camas le atraía así que cambió los cojines y las almadas de sitio y así pudo rogar el ratón.



que se le ocurría. Ventanas ex muy sucias de encontrar muchos ablatos para ver des para biéndolos con la persona que había una vez. Me gustó mucho la idea de que los ablatos se pudieran usar para ver des para biéndolos con la persona que había una vez. Me gustó mucho la idea de que los ablatos se pudieran usar para ver des para biéndolos con la persona que había una vez.

de la habitación. Hoagie y yo fuimos a ver des para biéndolos con la persona que había una vez.

## EL CIENTÍFICO RED EDISON

Con los planos en mi mano se los pase a Hoagie por la cocina letrina a través del tiempo, el doctor Fred me dijo que si po-dían pasar cosas por el tiempo, pero que nunca cosas vivas. Lo bueno que decía era más tarde es que se puede pasar ob-jetos sin necesidad de estar en la misma ete-rna para ello no hay más que despegar el objeto a retrato de persona a la que se quiera transferir a mismo.

Con los planos de la batería en la mano Hoagie se fue en busca de Red Ed—son el primo de doctor Fred. Localizarle fue fácil ya que su laboratorio estaba en el mismo lugar que el de su primo en el pre-sente. Tras darle los planos Red me dijo que necesitaba aceite, vinagre y oro para fabricar una batería que le permitiera re-gresar al presente.

Andando por la vieja y algo nueva mansión Hoagie se encontró una habita-ción con una rama que parecía ramificar



# EL TIEMPO



¿No nos olvidamos de nadie?, hemos dejado colgada a la pobre Laverne, nunca mejor dicho. Si te fijas verás que los tres escenarios: presente, pasado y futuro, se parecen mucho y en eso se basa la mayor parte de la estrategia del juego.

A Hoagie, tras charlar con George Washington y descubrir que era un gran cortador de cerezos, se le ocurrió que si le engañaba podría conseguir que cortase el árbol y que así en el futuro Laverne no se quedara colgada. Tras pintar el árbol consiguió que George le ayudase engañado con la idea de que era un cerezo y así Laverne quedó libre para andar en el futuro.

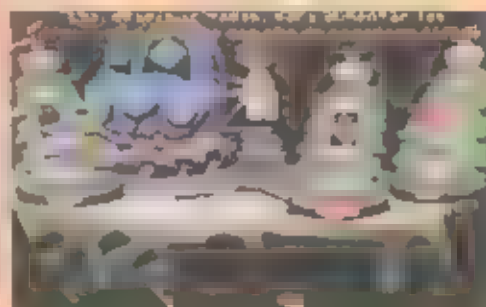
Laverne por desgracia quedó atrapada por la guardia de Purpura que en el futuro había tomado el mundo. Con la excusa de estar mareada consiguió que la llevaran al doctor y, aunque la descubrió, se hizo con un diagrama de tentáculo que le pasó a Hoagie. Para llegar a la con-a-letrina puso la excusa de necesitar ir al servicio. Una vez que consiguió entregarle el diagrama a Hoagie, éste se lo entregó en el pasado a la diseñadora de la bandera de los EEUU con lo que la bandera del futuro se transformó en un disfraz de tentáculo. Ya, Bernard, le pasó de paso a Laverne la manija del mástil por la con-a-letrina. Para recoger el disfraz, Laverne no tuvo más que poner la excusa de estar enferma de nuevo y acceder a la azotea por la chimenea. Con la manija pudo acceder a la bandera y así disfrazarse y olvidarse de los guardias.

### YA ESTAMOS TODOS

Por fin los tres ya podíamos andar libremente en el presente, pasado y futuro, así como pasamos cosas por las con-a-letrinas. Ya sólo quedaba conectarlas y regresar al presente donde esperamos al doctor Fred y yo, Bernard.

Dando un paseo, Hoagie se encontró con Ben Franklin que estaba probando una cometa para conseguir que un rayo le diese electricidad pero como con aquel sol no podía llover así que decidió hacer que lloviese. ¿Qué cómo?, no tuvo más que lavar el carro que había cerca de la mansión y es que siempre ocurre lo mismo cuando una lava el coche ¿verdad?

Hoagie, hablando con Thomas Jefferson, se enteró de que tenía una cápsula del tiempo en la que quería meter algo original y enterrarlo para que en futuro tuviesen algo de aquella época. A Hoagie se le



ocurrió entregarle la botella de vino y es así como en el futuro, Laverne se encontró la cápsula del tiempo en una habitación museo de aquella época. Utilizando el abrelatas de Hoagie, Laverne consiguió la botella de vino que con el tiempo se había convertido en vinagre. No lo dudó y le dio el vinagre a Hoagie el cual junto con el aceite que había encontrado se lo dio a Red Edinson para completar dos de los tres componentes de la batería Edinson. Ya sólo faltaba el oro.

## LA BATALLA

Danzando por el futuro, Laverne se enteró de que había un concurso de humanos y tras hablar con un organizador consiguió un ticket para inscribir a un humano, pero no consiguió ningún humano libre por lo que decidió dar un combiazo. En una habitación muy horterera encontró una momia a la que colocó unos patines que había robado y, tras colocarle el ticket de inscripción, de un empujoncito la lanzó por las escaleras.

Buena, Laverne ya tenía su concursante pero ¿cómo hacer que una momia gane el primer premio a la mejor sonrisa, ojos y cabello? Hoagie le pasó unas espagueti que tenía y ya Bernard le pasó al doctor Laverne puso los espagueti en la cabeza de la momia y después la peló con el tenedor.

Con este adorno Laverne terminó eligiendo el segundo puesto al mejor actor ya que una dura rival llamada Harold le robó la vida imposible. Para que los jueces se fijasen en la risa de Harold, Laverne hizo trampas de nuevo. Desde el presente ya le ofreció una risa ¿Gooz? Mi amigo le payaso Gooz tenía de hecho una cara de risas excelente para lo que se usó el resaca que me prestó Laverne desde el futuro y así fue que Harold ganó que tanto ríe tanto gana. Como premio de risas en la momia Laverne consiguió ganar el segundo premio a la mejor risa ya sólo quedaba el tercer premio a la mejor sonrisa.

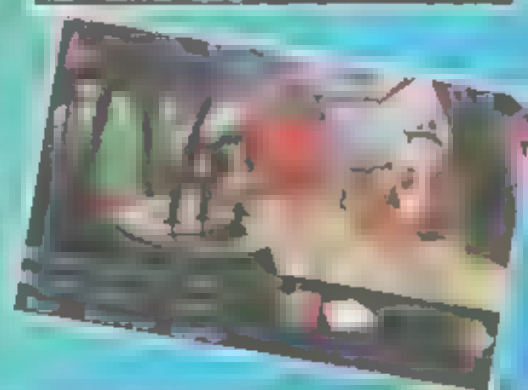
Esta vez Laverne se lo tomó en serio y para que la sonrisa fuese de caballo p

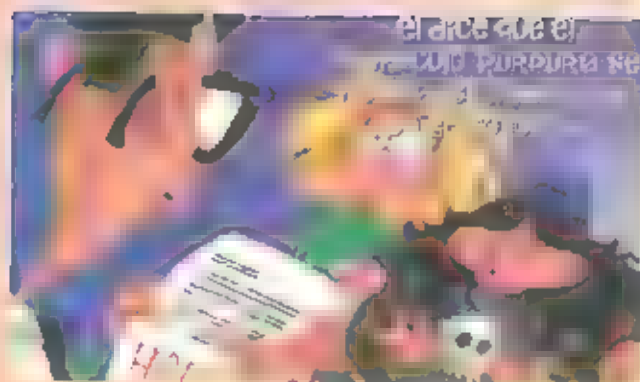
dió ayuda a Hoagie a pasado. Hoagie encontró un caballo dentro de la mansión con una dentadura enorme. Para obtener la dentadura utilizó un libro que le pasó desde el presente y así consiguió dormir a caballo. Ya sabes. Si no quieres ser un caballo lee el caballo antes de dormirse se quita la dentadura pasada y la dejó en un vaso que había robado. Hoagie le pasó la dentadura a Laverne y esta con ella consiguió el segundo premio a la mejor sonrisa. Esto ya era demasiado. Antes de Harold Laverne ganaba el primer premio y había que eliminarlo. Laverne se lo robó y vio que el doctor de los testarudos había robado de los jueces así que pensó en la era de leer que Harold estaba escribiendo.

Ya de donde presente me encontré con un vamoito pegado en el techo pero se podía atravesar así que desde el futuro por el otro lado me di cuenta que había un de futuro lo ve de y turbando el futuro lo puso a toda potencia. El mundo hizo que se despertase a voces de futuro y así pude regresar al futuro y así se pasó a Laverne que con la cara de Harold la muerte de Harold de la historia Harold. El doctor no había envenenado y pensó que Harold estaba envenenado de futuro. Tras haberlo de nuevo envenenado así se otorgó con todos los premios a la momia y así como Laverne ganó la invitación a crear y una prestigiosa copa de plata despidiéndose de la momia Laverne robó una estatua de Harold que había robado Harold en el futuro.

## LA BATALLA DEL FUTURO

Muchas veces vietas en el presente en la vida de Harold es que con una mano de diez centimos en una cabina o en un futuro no habitaron en lo que en el futuro a la fuerza muy cerrada dentro de un cuadro fijo. Hablando con el doctor Fred me dio que el futuro había Laverne contento que de haberse terminado el tiempo había supuesto una monada en negocios con lo que pensó que si lo revolvía tirado a pasado obtendríamos el dinero





tan deseado para comprar el diamante que queríamos para la máquina del tiempo.

Como el doctor Fred hacía mucho tiempo que no dormía, yo decidí darle un café descafeinado y al tomárselo entro en un estado de sonambulismo. Andando dormido se dirigí a la caja fuerte y la abrí y cerré. Por desgracia no alcanzaba los documentos así que decidí cambiar de estrategia. En una habitación estaba la enfermera Edna controlando los videos de seguridad de la mansión así que decidí utilizar los monitores para ver la combinación. Edna por supuesto no me dejaba y tuve que librarme de ella de un empujón que por desgracia falló al agarrarse al brazo de la estatua. ¿Cómo podía eliminar ese brazo?

Mientras tanto, Hoagie en el pasado ideó la solución, en un momento de desuido hablando con Ned Edinson, que estaba tallando la estatua de su hermano, le dio el cambio y le puso un martillo para zurdos con lo que tuvieron que

cambiarse de puesto y la estatua se talló al revés.

En el presente ya no había problemas así que decidí darle un empujón a la enfermera Edna y librarme de ella. Utilizando la cinta de video de la habitación de Tentáculo Verde conseguí grabar al doctor Fred abriendo la caja y... ¡Hacienda! Dos inspectores arrestaron al doctor Fred y le encerraron en el ático. Me lo tomé con calma y reproduciendo la cinta a velocidad lenta (EP), pude ver la combinación correcta y abrir posteriormente la caja, consiguiendo el tan deseado contrato.

### EL RESCATE DE FRED

Cuando subí por la chimenea al ático me encontré al doctor Fred atado. Lo primero que hice es coger su cuerda y ponerla en la polea que había fuera, después bajé a la calle y até el extremo de la cuerda a la momia que había en la entrada. Subiendo de nuevo al ático, tiré de la cuerda y, no sin problemas, conseguí subir a la momia.

Para dar el cambio tuve que pintar a la momia de rojo con un bote de pintura que me pasó Hoagie del pasado. Tras el cambio até al doctor Fred a la cuerda y así conseguí liberarlo. En el laboratorio tuve que despertar al doctor Fred utilizando un embudo y un café muy cargado.

Cuando intenté que el doctor Fred firmase el contrato me dijo que no y no tuve más remedio que engañarle diciendo que firmase un papel para que Tentáculo Púrpura fuese declarado como un loco. Por fin ya tenía el contrato firmado y sólo me faltaba un sello que obtuve del álbum de Edinson. Me acerqué a Edinson y utilicé la tinta de broma con su álbum, el resultado fue que me lanzara el álbum a la cabeza y que se desprendiese el sello que tanto quería. Para no tenerlo enfadado le di de nuevo el álbum y como la tinta ya había desaparecido me perdonó.

Sin perder más tiempo le di el contrato firmado y el sello a Hoagie quien tras pegar el sello en el contrato lo echó al correo a caballo y es así como conseguí el dinero





para el deseado diamante en el presente. Para tenerlo en mis manos sólo tuve que hacer una llamada al teléfono que escuché en una televisión que había en la casa donde había un gran tipo durmiendo.

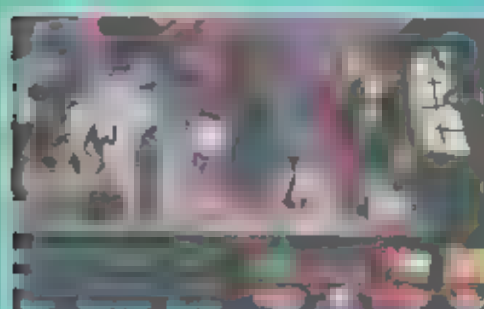
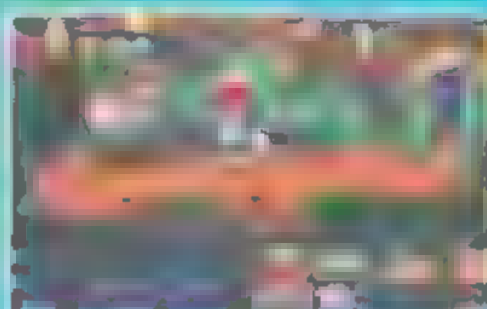
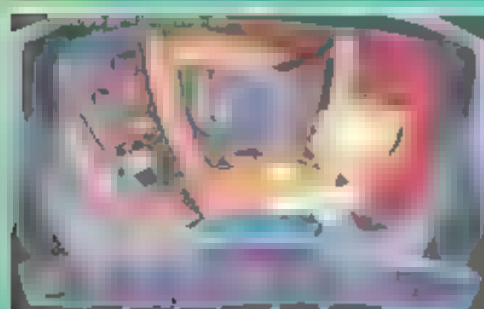
## LAVERNE AVANZA EN EL FUTURO

Para conseguir entrar en el reloj que custodiaba un tentáculo en el futuro, Laverne tuvo que organizar una escapada. Lo primero que hizo fue darle su certificado por una cena al guarda con lo que se libró de él, después desconectó el sistema de seguridad pero los presos no querían irse salvo que vieran algo como una mofeta así que Laverne tuvo que fabricarlo.

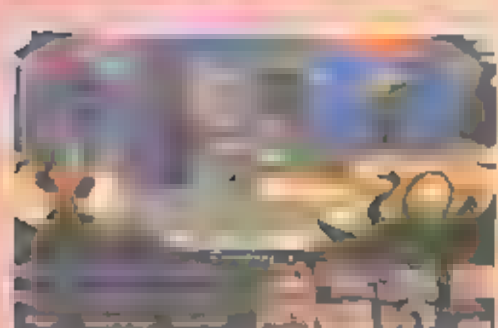
Laverne pidió a Hoagie un ratón de juguete que tenía y a mí un bate de veterano. Después se dirigió al patio y pintó en la cerca donde estaba un gato, con el bate de veterano. El gato huyó espantado y Laverne tuvo que utilizar el ratón de juguete para conseguir coque. Con el coque frozado se presentó ante los guardas huyendo asustados pensando que era una mofeta y el guarda de guardia de ellos. Con el camión de basura con-a-letrina una extensión eléctrica tenía y la dejó caer por la ventana del laboratorio.

Botando al laboratorio número quince la extensión eléctrica y el hamster para el futuro. Como los guardas no querían irse por la mañana y Laverne quería conquistar el laboratorio número quince de la prisión, Laverne tuvo que ir a la prisión y conseguir el hamster que había en el laboratorio número quince conservado en forma de carne congelada. Laverne lo consiguió y lo llevó al laboratorio número quince.

Laverne que estaba en



le pedí tus pantalones...



Al recoger el suéter me di cuenta de que estaba mojado por lo que bajé abajo en a casa donde había una secadora y la utilicé con las infinitas pesetas que tenía en mi poder. Laverne en el futuro se desplaza al mismo sitio y justo para la secadora como había estado funcionando durante años, el suéter se hizo muy pequeño y se quedó de la talla del hamster. Laverne le puso el suéter al hamster y consiguió calentarlo. Bajando al laboratorio le puso en el generador pero el sistema de seguridad saltó y Laverne recibió un fuerte puñetazo. Cuando Laverne se recuperó del golpe, el hamster se había escandido en un agujero... ¿de dónde podría sacar una aspiradora para sacarle de ahí?

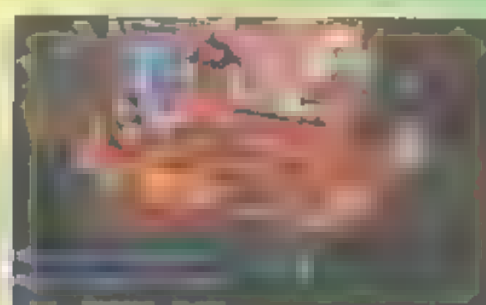
En el presente yo me encontré una hoja de publicidad sobre aspiradoras que había en la entrada de la casa y enseguida se la pasé a Hoagie al pasado. Hoagie la puso en el buzón que había para sugerencias y "los padres de la patria" decidieron que era una buena idea para la constitución así que decidieron que todo el mundo debía tener una aspiradora en su sótano. Es así como a Laverne le apareció mágica-

mente una aspiradora con la que recuperó al hamster y consiguió poner en marcha por fin la con-o-letrina en el futuro. Laverne se quedó frente a la con-o-letrina a la espera de que Hoagie hiciese lo propio en el pasado.

#### COMENZANDO EL FIN

Desde el presente recogí unos dientes que castróaban, para ello no tuve mas perseguirlos por la habitación abriendo antes una parrilla del suelo. Sin dudarlo le pasé los dientes a Hoagie, también le pasé el cartel de se busca empleado.

Hoagie en el pasado recogió una carta que había en el buzón y me la pasó al presente. Con esa carta conseguí enganar al suicida que había en la mansión que huyó muy contento permitiéndome coger la pistola de broma que había a los pies de su cama. Con la pistola le di el cambio al bromista de la planta baja y conseguí su pistola mechera que le pase inmediatamente a Hoagie. Le pedí un cigarro al bromista, pero como la pistola no encendía me quedé con el puro explosivo y él con las ganas de reírse de mí. El ciga-







King's Quest V  
 Heart of Kings

# DIVING PAR

[illegible]

La mayor aventura en la historia de  
Davenport comienza cuando te embarcas  
con el Rey Graham en la más emocionan-  
te y peligrosa hazaña de la historia: un  
buscado de la perdido Familia Real de  
Davenport.

King Quest V, nos narra la aventura de aquella búsqueda. Del cómo y del Porqué.

El secuestro del conillo, se debió al malvado Mordak Crispin, mago como él, puede ayudarme a recuperarlo. Fue largo el viaje hasta el lejano Serenia, pero su mirada se encuentra allí y de él recibí dos cosas

viajando hasta su casa: la posibilidad de comunicarme con animales y vegetales y una varita mágica. Su buho Cedric, me acompañará en la búsqueda.

La magia de los lugares que iba recorriendo, era sobrecogedora. Un sauce llorón, dijo ser una prin-





era encantada por la vieja bruja del Bosque Oscuro. Gitanos, templos, bandidos. A cada paso materializaba mis ideas, presente siempre el peligro que acechaba. Y veía como los bandidos abrían un templo con la haceta. Para arrebatársela es seguía su guapo y en pánico tembando le robé la llave de bronce. Del templo solo obtuve una vasija de bronce y una moneda de oro. No es gran cosa, pero ya sabes por qué lo de que no se diga.

En un día es un panelo y en el me tope de nuevo con los gitanos, uno de ellos estaba dispuesto a irme y a parvenir. En la boca de la adivina gitana descubrí que el hermano de Morauk era un gato. Fue por eso, pero mi hijo Alejandro, el hechizo y al fin a Mordax quería que mi hijo fuese la vida de gato, su hermano.

Inmerso en mi desgracia, la ady no me dio con un amuleto para protegerme de los maleficios.

Fui aliado de las hormigas y posteriormente recompensado por ellas con una aguja de oro que deposita en cuidadosamente entre la paja de una posada, por espantar a un perro que andaba incordiando, había de soporiar al torturado amante de la princesa.

al cual vi por el camino y entonces recordé que la Bruja del Bosque Oscuro tenía el corazón de la princesa convertido en oro.

En fin, un mar de aventuras te espera en King Quest V para ser vividas a tu antojo.

Cuando comienzas el juego sin caship y hablando como un idiota con un buho no

imaginas todos esos celumidades que tendrás que pasar hasta llegar a la última línea de los enfrentamientos, cosa que gustará mucho a los niños de la época, un poco a los adultos, ¿no? pero se comprende ya que como se decía en Tele 5: Verás a los luchadores convertirse en dragones, higos, mangostas, etc.

En fin, déjate que tú mismo sigas descubriendo como con el tiempo rica y con la historia que con imperable desarrollo ofrece King Quest V. En él se encuentran las más asombrosas y delirantes aventuras que jamás hayas visto en una aventura en 3D de Sierra. Todo viene acompañado de una magnífica banda sonora original en estéreo y no se necesita que tengas una sala de recepción, el sistema de conos o puños simplifica al máximo la eficacia en el desarrollo del juego.

A juicio de algunos usuarios, llamar a King Quest V impresionante es como llamar a Everest una piedra grande.

Ante ti se abre uno de los más grandes y maravillosos mundos de posibilidades.

Se os testigo excepcional de una aventura casi tan lejana como la vida misma. El reto a superar para los PCadictos.

¿No será demasiado para ti?





## HEART OF CHINA

El viaje del cine chino a Hollywood ha sido bastante exitoso en los últimos años. El último gran éxito ha sido "El corazón de China", una película que narra la historia de una mujer que se convierte en una de las más poderosas de la ciudad de Shanghai.

Se trata de un film que narra la historia de una mujer que se convierte en una de las más poderosas de la ciudad de Shanghai. La película es una adaptación de la novela "The Red Chamber" de Cao Xueqin.

El film se dirige a un público amplio y es una gran oportunidad para el cine chino.

La película es una adaptación de la novela "The Red Chamber" de Cao Xueqin. Se trata de un film que narra la historia de una mujer que se convierte en una de las más poderosas de la ciudad de Shanghai. La película es una adaptación de la novela "The Red Chamber" de Cao Xueqin.

El film se dirige a un público amplio y es una gran oportunidad para el cine chino.

bre de negocios Eugene Adato "una" que se enfrenta a la muerte en algún lugar de las exuberantes montañas de la China Central.

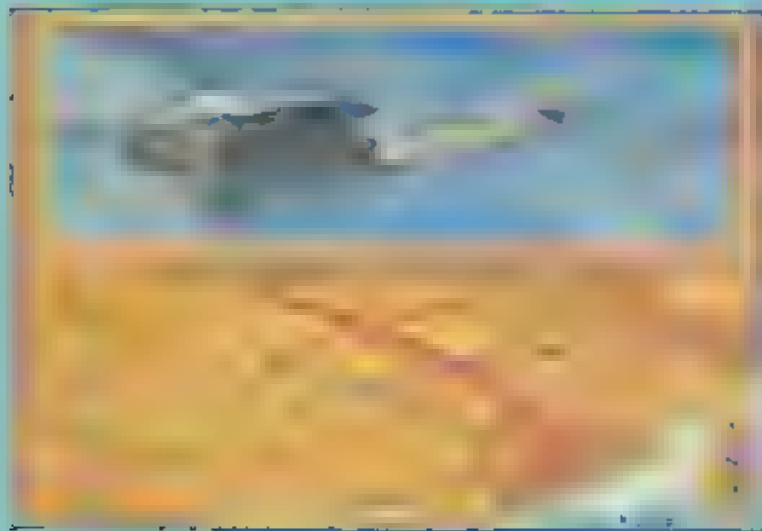
Curly Jake Masters es un pistolero

de visitar los mercados que me han dicho que las cosas están bastante baratas, pero volvamos al artículo porque he utilizado espacio que solo se reserva para información, no para recados. ¿Podrán entonces servir a cabo su misión y viajar en el Orient Express o montar Kate durante esa odisea de amor, vida y muerte que solo podrá ser en Heart of China?

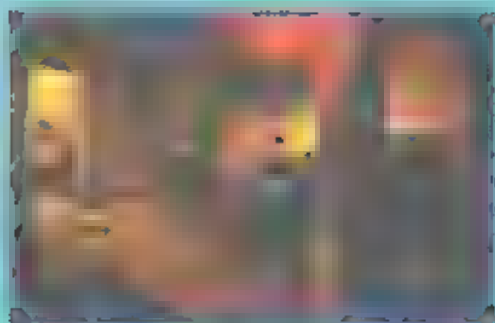
Te enfrentas amigo a una historia inteligente donde tus decisiones van a tener una importante repercusión en el resto de la trama. Llegado hasta la punta que cuando en una elección hubiese varias posibilidades de victoria en la pantalla del ordenador aparecerá el mensaje "Error" de la trama que pueden llevarnos por lugares distintos según el camino que escojamos seguir. Lo que redundará en el éxito o fracaso de la misión, porque también puede acabar mal.

Es definitiva, se trata de una intrigante historia que se revivirá mediante películas que por sus propias decisiones, pierden por sí mismas, se acuerdan de las acciones y te relatan constantemente.

Sus impresiones, que al fin y al cabo son las mismas, se repiten una y otra vez.







nante banda señora orgino en asterco-  
dan vida a esta historia tan viva como a  
vida misma.

Tendrás que enfrentarte a matones  
constantemente, a perros asesinos, a se-  
pientes venenosas, a imminente precipi-  
do de un avión por un barranco, a las  
crueles persecuciones. ¿Morirá Chien  
nada acaso? Pero el más duro de los en-  
frentamientos, la batalla que debes ganar  
por encima de las demás, aunque suceda  
al final de juego, es la que habrás de  
brar con Kato. Si no ganas es su amor  
todo habiendo sido en vano. Ahí es donde  
debes andar más fuerte y evitar que se  
enroje.

Se trata en fin de una aventura para  
distalar de todos y cada uno de sus pasa-  
jes usando mucho a tu querido y tam-  
bien tu intuición.

El sistema de acceso al juego es a ha-  
ves de un potente sistema de apuntar y  
pulsar en el ratón, para que no tengas  
que estar leyendo.

### UN CONSEJO MALICIOSO

Si deseas más información acerca de los  
dos juegos que componen este pack, te  
be de dirigirte a la tienda de videojuegos  
OK Play, en la 3ª planta, en todo el cen-  
tro de la 8ª y 9ª de King Quality y en

la N.º 4 se encuentra el de Heart of China  
Solo con los estos artículos cuando te en-  
cuentres pasando alguna de las partes  
de juego, no te dediques a mirar constan-  
temente a la revista, porque si no, no vas  
a disfrutar de juego y puedo asegurarte  
que es una pena.

En definitiva es uno de los packs de me-  
jor calidad que he visto nunca en el  
mercado. Los dos super juegos que  
componen merecen ser jugados. Si  
cualquiera que se precie de aficionado,  
bueno en su colección del momento, es  
un juego que es una obra de arte.

Puede que no se os ocurra si pero la  
nueva oportunidad comienza.

JOSE VILA A. A. MELINA



# ESTRATEGIA DIVERTIDA

¡Mortal Kombat!  
¡Mortal Kombat!  
¡Mortal Kombat!  
¡Mortal Kombat!

## FREE

# CIELO SANTO UN VIRUS

No es nada raro que en algún momento de nuestra vida informática, nos hallamos encontrado con algún problema en nuestro ordenador. Este pequeño o gran disgusto ha sido debido con toda seguridad a un virus. Trataremos de explicar en reglas generales de que va este mundillo.

**C**on el progresivo aumento de los tipos de virus existentes, debemos también aumentar nuestras precauciones, estar al día de nuevas versiones de antivirus, realizar copias de nuestros datos y ficheros básicos, así como todo lo referente a recepción y transmisión de datos. En definitiva hay que estar alerta.

## LOS PRIMEROS PASOS

Un virus es un programa que normalmente se introduce en ficheros cuyas extensiones son EXE y COM, aunque esto no significa que no se introduzca en otros tipos de ficheros (debido a la multitud de virus existentes), al meterse en este tipo de ficheros es fácil detectarlos a simple vista ya que suelen aumentar el número de bytes que ocupan en los citados ficheros.

¿De dónde proceden los virus?, aquí tenemos una gran diversidad de respuestas, desde los informáticos que hacen programas a medida y cuya única forma de proteger los datos era crear algo, un virus, que destruyera los datos en caso de que no se le pagase; pasando por razones políticas: unas personas crean virus para intentar sabotear datos vitales de estados contrarios; hasta guerras comerciales en las que algunas casas a usuarios descontentos

crean virus que sólo funcionan en los ordenadores de la competencia, un ejemplo de esto es el virus Amstrad; también existen empleados rebeldes o expulsados de empresas que hacen algún virus para vengarse de su empresa.

¿Cómo adquirir un virus? las últimas generaciones de virus se transmiten a través de la memoria, y su forma de actuar es la siguiente: al ejecutar un fichero infectado, éste transmite el virus a la memoria y de ahí se suele trasladar a todos los programas que se ejecuten. Tras esta introducción acerca de virus, vamos a intentar desmitificarlos ya que a muchos de nosotros, cuando hablamos de virus se nos pone la piel de gallina. En primer lugar trataremos de aislar los diferentes tipos de virus existentes.

## TIPOS DE VIRUS

### ■ TROYANOS:

Primero hablaremos de los troyanos, como su propio nombre indica, funcionan en forma de caballo de Troya: son programas normales y corrientes que no contienen ninguna cadena sospechosa, pero que están esperando una serie de condiciones especiales de todo tipo para atacar a nuestro equipo.

## ■ BOMBAS

Las bombas de relojería son otra de esas familias, que por lógica actúan cuando se da una fecha concreta como por ejemplo el virus Michelangelo que actúa el día 6 de marzo: en este día nació el famoso pintor Miguel Ángel.

## ■ GUSANOS:

También hay que considerar a los gusanos que son los que se van esparciendo a medida que se va ejecutando el programa que los contiene.

## ■ MUTANTES:

Estos virus van transformándose y generando otros nuevos cuanto mayor sea la infección, o simplemente son los propios programadores creadores de ellos los que van introduciendo nuevas características.

También los podemos desglosar de otra forma: Los simpáticos, estos virus no destruyen datos, ni formatean discos duros, simplemente juegan con nuestra paciencia, nos lavan el ordenador, nos presentan pelotitas en la pantalla, nos habilitan y deshabilitan los puertos y otras gracias, pero en el fondo sólo quieren incordiar. Los dañinos, ya no juegan, sino que destruyen datos, formatean discos duros y toda clase de ideas malignas que se ocurran.

## ■ RECOMENDACIÓN DE UN ANTIVIRUS

### ● VACUNAS

Dentro de los antivirus también hay diferentes tipos o módulos. Las vacunas, suelen ser antivirus residentes en la memoria de nuestros ordenadores, preparados para detectar los virus y avisarnos durante las operaciones normales que todos realizamos, como copiar discos, transferencia de datos y ejecución de programas; la otra forma de vacunar es tomar los datos esenciales como lo que ocupan los ficheros y la fecha de creación, para que en el momento en que estos datos cambien avisarnos.

### ● DETECTORES

Los detectores no están residentes, simplemente se utilizan para que una vez que nuestro ordenador esté libre de virus, revise toda la información que provenga desde el exterior de nuestro ordenador.



## ● ELIMINADORES:

Son los que eliminan los virus: una vez que hemos detectado que hay datos infectados, procederemos a eliminar los virus de estos datos en la medida de lo posible, digo que en la medida de lo posible porque según el tipo de virus, conseguiremos que estos datos se vuelvan a utilizar de nuevo, aunque a veces el virus ha causado tales daños que puede que esos datos no nos sirvan, y en el peor de los casos ni siquiera podremos salvar los datos, ya que habrá que borrar los ficheros infectados, como el caso del virus barrottes que más tarde pasaremos a explicar.

Ahora fabricaremos nuestras propias herramientas para ponernos a salvo dentro de lo que cabe.

## ES NECESARIO TENER

UN DISCO DE  
ARRANQUE SIN VIRUS  
PARA PODER  
INICIALIZAR EL  
ORDENADOR SIN  
PELIGRO

## DISCOS DE APOYO

En primer lugar crearemos un disco de arranque, que habremos tenido la precaución de comprobar, para evitar así una posible transmisión de virus a otro sistema.

La forma de crearlo es la siguiente: formatear un disco y hacerle una transferencia del sistema, con el comando `FORMAT/S`, aunque el problema que tendremos es que si solo contiene el sistema el teclado estará configurado en inglés y será un lío trabajar con él.

Para resolver este pequeño problema actuaremos de la siguiente forma: en primer lugar debemos copiar al disco los siguientes ficheros, `AUTOEXEC.BAT` y `CONFIG.SYS`, con lo cual lograremos que nuestro disco arranque como si lo hiciera desde el disco duro, pero el problema que conlleva esto es que como es lógico llamará a los programas del disco duro y lo más seguro es que ya estén infectados.

La solución es sencilla: debemos editar estos dos ficheros con un editor como `EDLIN`, y cambiar todas las llamadas que realizan estos ficheros al disco duro por otras que llamen al disco de arranque.

¿Qué implica todo lo anterior? pues algo muy sencillo, primera que tendremos que tener en el disco el programa `EDLIN` también habrá que copiar todos los ficheros a los que vamos a llamar desde el `AUTOEXEC.BAT` y el `CONFIG.SYS` en nuestro disco, y por



último debemos copiar ficheros como SYS. Tras todas estas operaciones comprobaremos que el disco funciona bien y lo protegeremos.

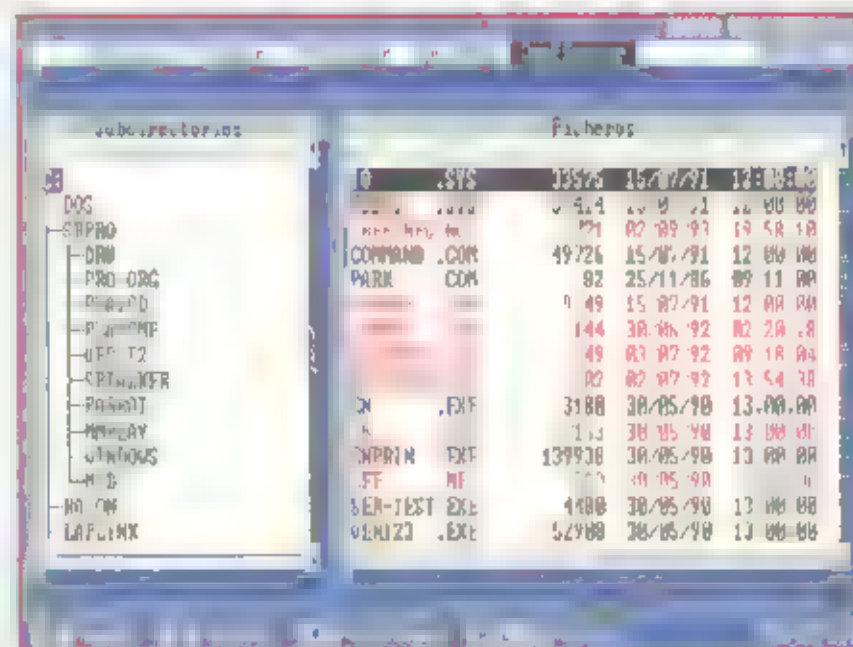
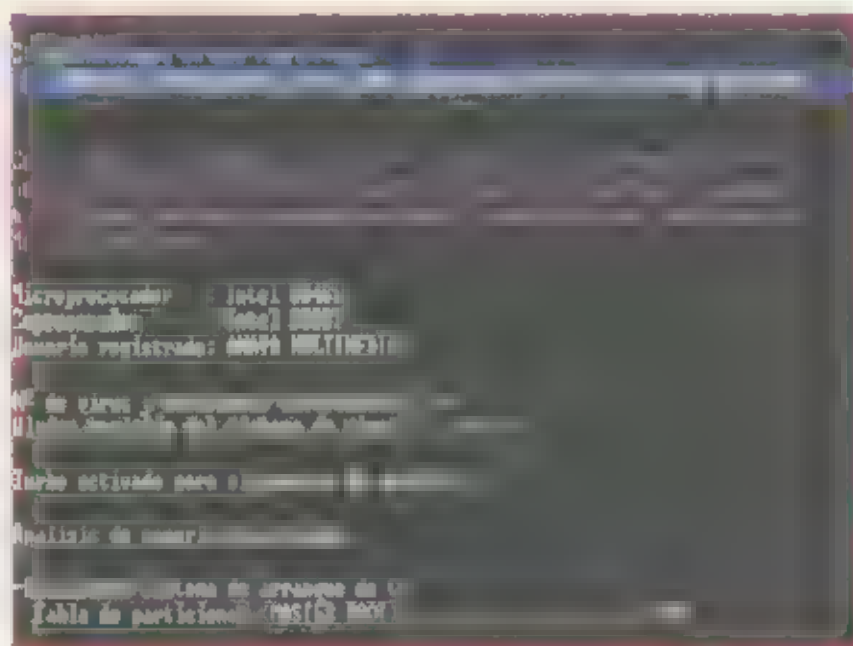
La forma de protegerlo es la siguiente: si el disco es de 5,25 pulgadas, debemos poner la pegatina adhesiva en el hueco que existe en la parte superior derecha del disco haciendo desaparecer este hueco, y si el disco es de 3,5 pulgadas, simplemente le daremos la vuelta y bajaremos la pestaña negra que posee dejando un hueco en él

El siguiente paso, será crear otro disco que contenga todas las herramientas de antivirus que estimemos oportunas, en este caso vamos a hablar de un antivirus muy difundido en el mundo de la informática por su bajo coste, su potencia y sus constantes actualizaciones, alguna ya sabrá de qué programa estamos hablando, el SCAN. Este programa contiene varios módulos, WSCAN para Windows, SCAN detector de virus, CLEAN eliminador de virus, VSHIELD el módulo residente en memoria para detectar y bloquear, y por último, el NETSCAN que sirve para las redes. En el disco de antivirus sólo deberemos tener los programas SCAN y CLEAN

Otra de las precauciones que debemos tener, es poseer un juego de discos originales con el sistema operativo, para que en el peor de los casos siempre podamos reinstalarlo. Es imprescindible tener una copia de seguridad de todos los datos fundamentales como son los documentos y bases de datos, no de los programas, ya que estos siempre se pueden volver a introducir.

Una vez que ya tenemos nuestro juego de herramientas, procederemos de la siguiente manera: nos prepararemos un café o tía, depende de nuestro estado de ánimo, un sillón cómodo y mucho de paciencia, es como un juego de ajedrez, solo que en este caso el virus ya ha hecho todas sus movimientos y los estamos viendo, ahora nos toca a nosotros

El primer paso será arrancar con nuestro disco limpio, y hacer una transferencia del sistema desde el disco de la siguiente manera SYS C:, con lo cual ya garantizamos que el COM-



## LA MEJOR PRECAUCION ES REVISAR TODO LO AJENO A NUESTRO SISTEMA

MAND COM del disco duro está limpio. Después usaremos el disco que contiene nuestro antivirus, ejecutaremos el SCAN y sacaremos el informe por la impresora con la orden SCAN C: >PRN, con esto lo que logramos es tener una información exacta de qué ficheros están infectados y qué tipo de virus tienen.

Dependiendo del tipo de virus habrá que proceder de una forma o de otra para lo cual nos será de mucha utilidad leer el fichero VIRLIST.TXT que contiene el SCAN, si en él nos indica que el virus ataca a la FAT, crea que mis noticias son malas, pero si sólo

A la izquierda tenéis una pantalla del antivirus Artemis del cual se hablaba en este artículo. Este virus es totalmente producido en España

ataca a los ficheros, sin problema. El paso siguiente será ejecutar el programa CLEAN para desinfectar el disco duro, cada vez que CLEAN borra un virus, nos da una información de en qué estado de recuperación se encuentra el fichero, puede que esté bien, también puede estar deteriorado con lo cual nos tocara reemplazarlo por uno nuevo, o que simplemente te diga que necesita borrarlo, en cuyo caso le diremos que no, hasta asegurarnos de que tenemos una copia que le pueda sustituir.

Como medida de precaución volveremos a ejecutar el SCAN ya que puede haber virus solapados, unos debajo de otros, si no ocurre esto ya tendremos el ordenador limpio y listo.

### ALGUNOS VIRUS

En este apartado describiremos algunos de los virus más populares.

#### ANTI-TEL:

Cuando un ordenador posea este virus, lo notaremos en que restará de la memoria del equipo 1.024 bytes. Una vez que el virus está en memoria, se dedica a pasarse al sector de arranque de los discos que sean utilizados durante la sesión con el PC. Según cuál sea el tipo de discos que utilicemos, el virus se posicionará en un sector u otro, lo cual significa que los datos que haya en ese sector en concreto se perderán. Todo lo anterior no significa que nuestro disco duro esté libre de virus, más bien al contrario nuestro disco duro también estará infectado. Aunque el virus no hará sus fuegos artificiales hasta que el sistema

se reinicialice alrededor de unas 400 veces, cuando esto suceda nos mostrará en pantalla el siguiente mensaje: "VIRUS ANTITELEFONICA (BARCELONA)", y sobrescribirá el disco duro con datos aleatorios. Para terminar diremos que la gran mayoría de los antivirus que se comercializan combaten este virus.

NOS  
PREPARAREMOS  
UN CAFE O TILA,  
SEGUN  
NUESTRO ESTADO  
DE ANIMO

#### AZUSA:

Sus características generales de ocupación de memoria y de infección de discos son similares al Anti-Tel, lo cual también se refleja en la tabla anteriormente expuesta. Los daños de este virus son incómodos pero no destructivos, ya que lo único que hace es deshabilitar los puertos LPT1 y COM1 después de que se haya reiniciado el sistema 32 veces. Y la próxima vez que se encienda el equipo ya estarán bien los puertos (sólo es, pues, una gamberradilla). Como en el caso anterior, cualquier antivirus lo elimina.

#### BARROTES:

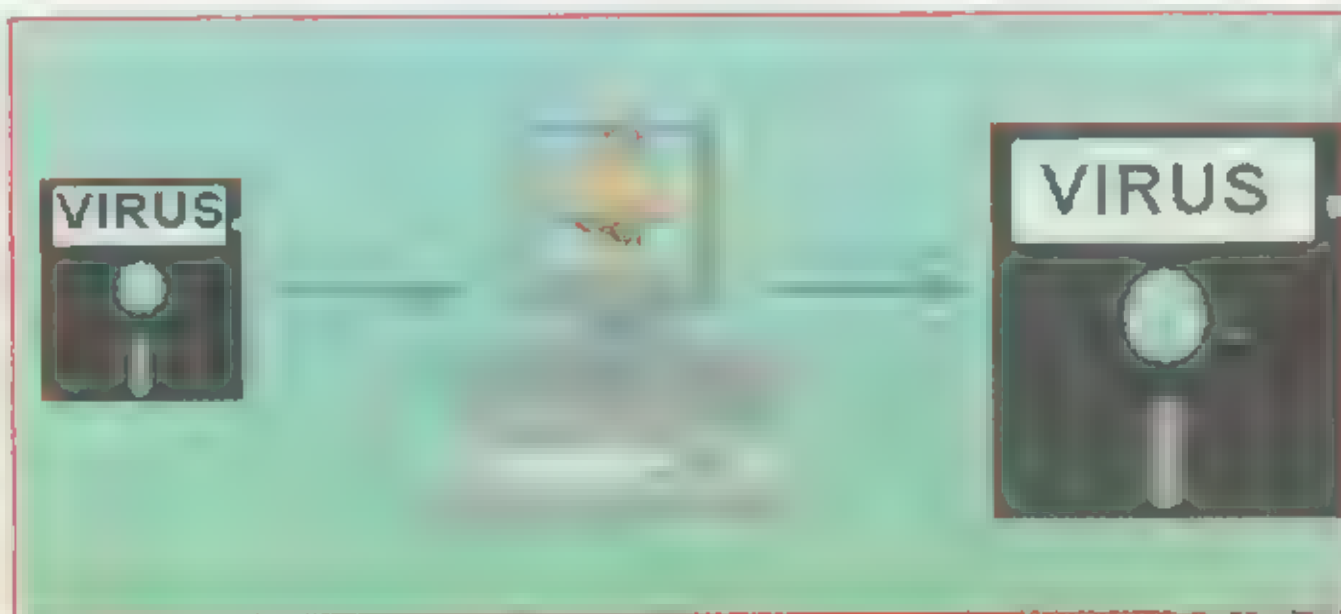
Recién salido del horno, vio la luz en diciembre del año pasado y como no, español también. Como ya va siendo costumbre afecta a la interrupción 21. El aumento de los ficheros infectados será de 1.310 bytes, el resto de información del fichero infectado no variará. La fecha de activación del virus es el 5 de enero de cualquier año, cuando se active, lo notaremos porque nos dibujará cinco barras verticales en la pantalla y nos mostrará el siguiente mensaje: "Virus BARROTES por OSoft", tras este mensaje, procederá a sobrescribir con el anterior mensaje parte del sector de arranque, lo cual significa que, cuando intentemos acceder a nuestros datos el ordenador fallará y no podremos encender el equipo (toda una delicia).

#### VIERNES 13:

¿Quién no tiene experiencia con él, o ha oído hablar de él? Es uno de los virus legendarios. Una de sus características es la de no quedar residente en memoria. Tampoco se cuelga de ninguna interrupción, sólo infecta los archivos COM pero no el COMMAND.COM. Su propagación es muy rápida, y su acción consiste en que cuando nuestro calendario senale un viernes 13 cualquiera, el virus procederá a borrar todos los ficheros infectados. Está tranquilo: cualquier antivirus del mercado lo eliminará bien.

**MICHAELANGELO:** Desde abril de 1991 tenemos otro virus. Michaelangelo, creo que hoy demasiada gente aburrida. Queda residente en

La rápida difusión de los virus es debida a que infectan nuestro PC y también los disquetes que copiamos desde el con lo que transmitimos la infección.



memoria por lo cual robará de ella 2.048 bytes para su uso y de ahí infectará la FAT de los discos duros, así como el sector de arranque de los discos, su funcionamiento es muy parecido al Stoned.

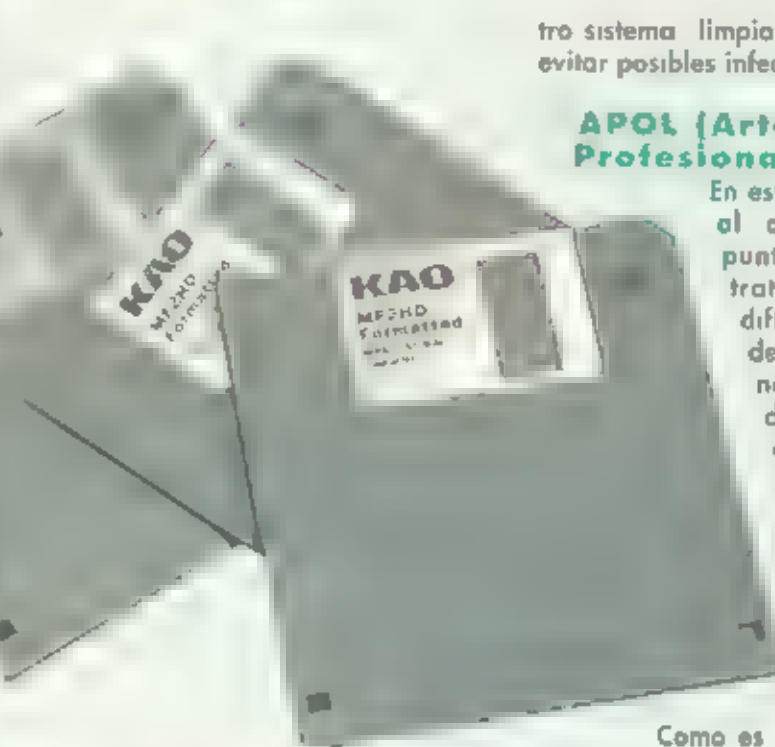
Su fecha de activación será el día 6 de marzo de cualquier año, fecha de nacimiento del pintor Miguel Angel. En ese momento se dedicará a formatear el disco duro con caracteres aleatorios.

Afecta a varias interrupciones del sistema como son la 1C,20,21, infectará a todos los archivos EXE y COM incluyendo el COMMAND.COM, también se instalará en memoria. El incremento que sufrirán los archivos infectados es de 2.930 bytes, alojándose al final del archivo infectado, se camuflará bastante bien ya que se encargará de no modificar los atributos de nuestros archivos, al igual que tampoco la fecha y la hora de creación. Sabremos que tenemos este virus debido a que los programas que ejecutemos tardarán más tiempo del normal en ejecutarse. Los efectos de este virus se notan, todas las letras de la pantalla se amontonarán derepente en la parte inferior de tu monitor, para a continuación dejarte colgado el sistema, con lo cual perderás todos tus datos.

#### ARTEMIS PROFESSIONAL

Para terminar este artículo os daremos una serie de indicaciones sobre antivirus españoles existentes en el mercado. Artemis es un paquete totalmente producido en España, posee una calidad bastante buena. La forma de actualización es trimestral, aunque si posee un virus que su actual versión no detecta, puede remitirselo y en un plazo máximo de 48h recibirá una versión actualizada del mismo.

Vamos a explicar los diferentes módulos que componen el citado programa, aunque no desarrollaremos ninguna de ellos a fondo ya que pensamos que están muy bien explicados y desarrollados en el manual.



#### AP (Artemis Profesional):

Es una aplicación similar al Shell del DOS; posee ventanas desplegables y menus de fácil acceso. Su manejo es posible también con el ratón. Una de las diferentes opciones dentro del menú Analizar será la de Informes sobre virus. En ella tendremos una lista de virus que será de gran ayuda a la hora de descubrir y conocer uno de ellos en concreto. El resto de las opciones principales que posee son: Vacunar, Investigar, Opciones y por última Configurar. Con el correcto uso de todas ellas estaremos listos para tener nues-

tro sistema limpio de polvo y paja y evitar posibles infecciones.

#### APOL (Artemis Profesional On Line):

En esta ocasión veremos al antivirus bajo otro punto de vista. No se trata de hacerlo más difícil o tedioso, si no de poderlo utilizar a nuestra medida mediante la línea de comandos del MS DOS. Este módulo permitirá hacer nuestros propios ficheros BAT, o incluso poner el antivirus dentro del archivo AUTOEXEC.BAT.

Como es natural en programas de este tipo, incorpora una amplia serie de parámetros que nos darán un enorme abanico de posibilidades.

#### CENTINEL:

Es un programa residente. Esto indica que siempre estará en la memoria del ordenador y las operaciones sobre las que interviene son: en cualquier tipo de programa que pueda ser ejecutado, en el momento de copiar cualquier tipo de fichero ejecutable (excepto ficheros BAT), en la revisión del sector de arranque de aquellos discos que se usen durante la sesión. Por supuesto siempre que sea necesario se podrá desinstalar de la memoria.

#### ESCURO:

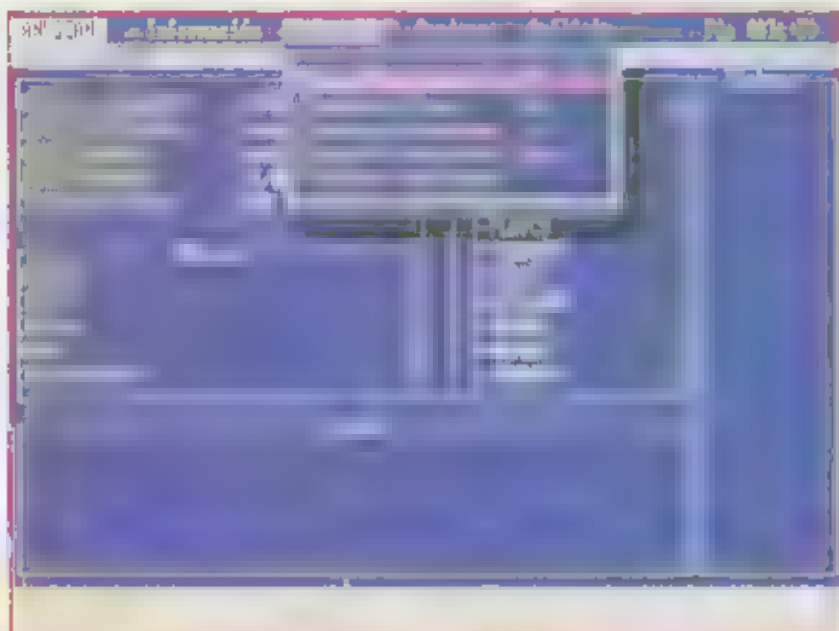
Es el último componente que queda por analizar. También es otro programa residente pero con unas funciones algo distintas al anterior. En este caso, su misión es prevenir los daños que un virus, tanto conocido como desconocido, pueda producir en nuestro sistema. También dará cuenta de las actividades que puedan ser sospechosas.

Tras todo lo anteriormente expuesto se puede decir que con este antivirus nos podremos ir a la cama más que tranquilos.

VIRUS QUE ACTUARÁN EN DICIEMBRE	
FECHA	NOMBRE
1/10	ANT
4/10	VOLATON
7/10	
19/10	FATHER CHRISTMAS
24/10	CHRISTMAS TREE
28/10	SPAN
29/10	APRIL FOOL
31/10	FATHER CHRISTMAS



A la derecha se muestra una pantalla del antivirus Anyware y en la parte inferior tenemos un pequeño esquema de la localización de algunos virus a nivel europeo.



#### ANYWARE

Este es otro producto español, como tal, tenemos constancia de que es uno de los programas que está más al día de todos los virus que se pueden encontrar en el mercado español. Debemos añadir que las empresas más importantes tanto públicas como privadas, lo incluyen en su red de software. Uno de los puntos fuertes de este paquete, es su soporte técnico, el cual hemos tenido el placer de utilizar. Ahora vamos a analizar las herramientas que lo componen una por una.

#### ANYPROTV

Esta herramienta está enfocada a la detección de virus conocidos y es de tipo residente en memoria, lo cual significa que deberemos de cargarla desde el CONFIG SYS. La detección de virus en el sector de arranque de un disco es inmediata desde el momento en que se acceda a él. Cuando ponga en marcha su ordenador, esta herramienta se encargará de verificar la RAM de su equipo, el sector de arranque y la tabla de partición. Si en ese

momento detectase alguna anomalía de tipo vírica lo pondría de manifiesto a través de una señal acústica y mostraría un mensaje de alarma.

#### VIGILANT:

Podremos detectar y combatir de una forma global, todos los virus desconocidos. Esto lo conseguiremos ya que el módulo Vigilant, controlará todas las posibles modificaciones de ficheros ejecutables, drivers de dispositivo y sectores de arranque. Los dos programas anteriormente citados deben de funcionar juntos.

#### ANYCHECK:

Otro de los módulos residentes. En este caso se encargará de negar la ejecución de ficheros que hayan sido validados previamente, a parte de no permitirnos ejecutar ningún fichero que haya sufrido modificaciones desde su última comprobación. La utilización de este módulo hace innecesario el uso de los anteriores. Una de sus mayores ventajas es el escaso espacio que ocupa en memoria (solamente 2Kb).

#### ANYSCAN:

Es el programa principal, con un entorno integrado, desde él podremos detectar y eliminar los virus (véase Figura C). Una vez instalada facilitará toda la información del sistema.

#### ANYCLEAN:

Es el módulo encargado de la limpieza de los virus encontrados.

#### XSCAN:

Es el módulo que podremos usar desde la línea de comandos, o simplemente creando una serie de ficheros BAT que automaticen nuestro trabajo. Cuando lo utilice comprobará que la velocidad de chequeo es aceptable pero en posteriores ocasiones su velocidad se verá tremendamente superada, siendo casi imposible encontrar ningún otro más rápido. Esto se debe al uso que el programa hace de ficheros de validación.

ANTONIO GOMEZ

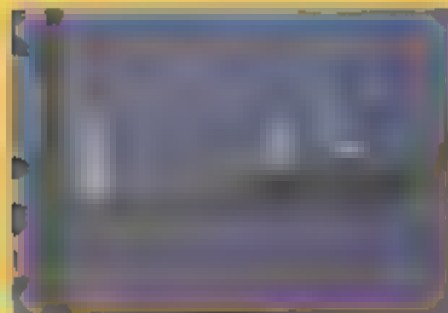
## ■ ANDY FROM WIND

*En la primera parte del juego, me encuentro con un león que siempre me mata. ¿Cómo puedo acabar con él?, por mas golpes y saltos que intento dar no consigo librarme de él.*

JAVIER SANZ  
 MADRID

## ■ RESPUESTA

Este león no lo debes matar tú, lo que debes hacer es esquivarlo a toda costa. Para evitarlo, cuando lleges a la pantalla en la que aparece este león, anda paquito a paquito y una vez que aparezca corre a la máxima



velocidad en dirección contraria (por donde viniste). Una vez pasada la pantalla de la piscina llegarás a una liana a la cual debes saltar, conseguirás así pasar por encima de tu enemigo colgado de la liana. Cuando saltes de la liana deberás correr de nuevo a toda velocidad en dirección contraria y cuando llegues a la pantalla del león de nuevo, alguien matará al león por ti.

## ■ TITUS THE FOX

*Hace pocos mese que compro vuestra revista y estoy muy contenta, pero lo único que le falta es un consultorio. Por eso os hago esta pregunta. ¿Cómo puedo matar al monstruo del hacha del nivel 5 de Titus The Fox? Espero vuestra respuesta y se que quedará más satisfecha que en otra revista*

MIREIA TARRAGONA



## ■ RESPUESTA

\*Como puedes ver, tu petición ha sido escuchada, y desde el pasado número se ha estrenado esta sección.

\*En la pantalla del nivel 5 en el que te has atascado encontrarás dos cajas y dos plataformas que suben y bajan continuamente. El truco es coger uno de los cajones y con él subir a una de las plataformas móviles. En el momento en el que pase el monstruo se lo dejas caer encima, repitiendo esta operación acabarás con tu enemigo. Es recomendable que evites tocar el suelo, salta desde la plataforma fija hasta las móviles.

## ■ DUNE 2

*En el juego Dune 2, ¿cómo se pueden construir misiles y esquivar los que te lanzan tus enemigos?*

ANTONIO LORENZO  
 SEVILLA

## ■ RESPUESTA

Una de las grandes ventajas que tiene el juego Dune 2 y que le dan más diversión es que cada bando tiene unas armas específicas, en este caso depende del que casa hayas seleccionado al principio del juego. Por ejemplo los Harkonnen si pueden construir misiles a través de sus palacios y estos no tienen ningún coste adicional salvo la construcción inicial del palacio. Los Atreides pueden obtener la ayuda de los Fremen a través de sus palacios y por ultimo los

Ordos pueden crear saboteadores que de llegar a su destino pueden destruir grandes instalaciones y unidades. En cuanto a esquivar los misiles del enemigo te puedo dar dos tácticas, una legal y otra haciendo trampas. Legalmente deberías fabricar vehículos VMC para construir otra base en caso de que te destruyan la actual y siempre debes tener una buena reserva de especia. Si eres mas impaciente y tramposillo, puedes grabar muy a menudo en dos ficheros y recuperar cada vez que el impacto del misil enemigo te haga demasiado dano, su precisión se basa en la estadística y tarde o temprano falla salvo que hayas grabado la partida sólo un instante antes de que el misil fuese a explotar en el centro de tus instalaciones por lo que te recomendamos que grabes dos ficheros consecutivamente.



Escribidnos a:

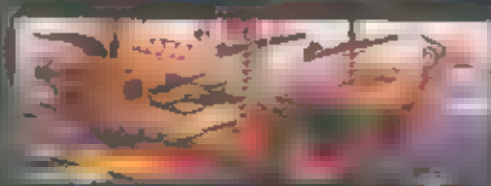
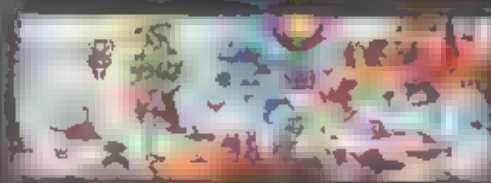
OK CORREO  
 OK PC  
 P.O. de Ecuador 2 TB  
 28016 MADRID

Con Blount, reportero en el  
**"GOBLINS NEWS"**, zambúllete  
 en un "cómic" alucinante.



### Un verdadero dibujo animado

Desde su nacimiento, el mítico "reptil" del filmado en el corazón del laboratorio de Folamián, ha sido objeto de deseo ya que, según la leyenda, proporciona a su poseedor una cantidad de poderes y delicias. En consecuencia, la reina Xina y el rey Boddí rivalizan constantemente para poseerlo. En estas aventuras, Para dar seguimiento a los emocionantes hechos del "Goblin News", el reportero Blount se lanza a la búsqueda de cada uno de los monstruos rivales. Pero, ¿qué tal, después de haber sido salvajemente atacado por un lobo, se va inventando de una débil personalidad, mitad goblin y mitad caca-lobo.



El libro de aventuras de los goblins, publicado por la editorial de la casa de la cultura.

El libro de aventuras de los goblins, publicado por la editorial de la casa de la cultura.

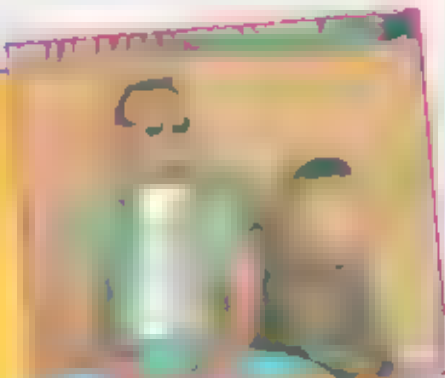
SYNOPSIS  
 DE ESPAÑA



## La unión de dos grandes

### UN MUNDO PERFECTO

En esta película, dirigida por Clint Eastwood, juntará a dos grandes en un drama: el propio director que hará de policía tejano y el prófugo, Kevin Costner, que tomará como rehén a un niño para asegurar su huida de la cárcel, pero con el que al final establecerá una entrañable relación.



## La justicia por su mano

Este thriller policial nos relata la vida de un agente de la unidad secreta SIS, una "policia" que tiene el objetivo de exterminar a los criminales sin ofrecerles un juicio justo. La película está basada en esta policia clandestina existente en la realidad en la ciudad de Los Angeles y está interpretada por Lou Diamond Phillips, Scott Glenn, Chelsea Field y Yaphet Kotto.



# ANAYA MULTIMEDIA

## Guía de Iniciación

### COMUNICACIONES CON EL PC MODEMS

Como guía de iniciación, la intención de este libro es introducir al usuario no iniciado en el mundo de las comunicaciones. El libro enseña todo lo necesario, empieza por describir que es un modem y que se debe saber a la hora de comprar uno, continúa con diversos capítulos que nos enseñan los programas más habituales para su manejo como Telix, Procomm, Terminal de Windows, etc. Por último se habla del manejo del programa Bitfax para el uso de tarjetas fax y de libertex. Al final del libro se encuentran unos numerosos apéndices con una lista de BBS, una de comandos Hayes más típicos, uno de comandos libertex y un pequeño diccionario de términos. En resumen, un excelente libro para todos aquellos que quieran introducirse en todo este mundillo de las comunicaciones.

## Guía Microsoft

### Windows 3.1



Con esta guía conseguirás sacar todo el partido al manejo y configuración de Windows 3.1. Sin hacer un uso excesivo de tecnicismos, el autor plantea de una forma clara y precisa temas "a priori" tan complejos como la configuración de los archivos CONFIG.SYS, AUTOEXEC.BAT, WIN.INI y SYSTEM.INI. En el libro se enseña todo lo necesario que el usuario debe saber para sacar el máximo rendimiento a Windows, como el manejo del enlace e inclusión de objetos (OLE) y el intercambio dinámico de datos (DDE) e incluso se tratan temas relacionados con las características multimedia del entorno. En resumen, un excelente libro que hará que el trabajo en Windows sea mucho más productivo y cómodo.

## Guía Franklin

### COREL DRAW 3.0

El programa Corel Draw 3.0 es uno de los mejores programas de presentación existentes en el mercado, con esta guía el lector podrá aprender a explotar todas sus posibilidades. El libro dedica numerosas



capítulos a la creación de gráficos y sus numerosos posibles atributos para que el lector pueda manejar el programa como todo un profesional. Este libro incluye unos precisos apéndices donde el lector podrá encontrar fácilmente las teclas rápidas para cualquier tarea.



## VENTA POR CORREO



ABIERTOS TODOS LOS DOMINGOS HASTA EL 9 DE ENERO

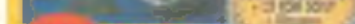
姓名	性别	年龄	职业	住址	联系电话
张三	男	35	教师	北京市朝阳区	13800000000
李四	女	28	医生	北京市海淀区	13900000000
王五	男	42	工程师	上海市浦东新区	13600000000
赵六	女	31	公务员	广东省广州市	13500000000
孙七	男	25	学生	浙江省杭州市	13400000000
周八	女	38	经理	江苏省南京市	13300000000
吴九	男	45	农民	河南省郑州市	13200000000
郑十	女	22	护士	四川省成都市	13100000000
冯十一	男	33	律师	北京市西城区	13000000000
陈十二	女	27	会计	山东省济南市	12900000000
林十三	男	36	作家	湖南省长沙市	12800000000
黄十四	女	29	设计师	福建省厦门市	12700000000
周十五	男	41	教授	安徽省合肥市	12600000000
吴十六	女	34	记者	江西省南昌市	12500000000
郑十七	男	26	程序员	湖北省武汉市	12400000000
孙十八	女	39	销售经理	陕西省西安市	12300000000
周十九	男	43	厨师	辽宁省沈阳市	12200000000
吴二十	女	24	模特	广东省深圳市	12100000000
郑二十一	男	37	科学家	河南省开封市	12000000000
孙二十二	女	30	翻译	四川省绵阳市	11900000000
周二十三	男	44	画家	北京市东城区	11800000000
吴二十四	女	23	歌手	山东省青岛市	11700000000
郑二十五	男	32	工程师	湖南省岳阳市	11600000000
孙二十六	女	21	学生	福建省福州市	11500000000
周二十七	男	40	教授	安徽省芜湖市	11400000000
吴二十八	女	35	经理	江西省赣州市	11300000000
郑二十九	男	28	程序员	湖北省宜昌市	11200000000
孙三十	女	36	销售经理	陕西省榆林市	11100000000
周三十一	男	46	厨师	辽宁省大连市	11000000000
吴三十二	女	25	模特	广东省珠海市	10900000000
郑三十三	男	38	科学家	河南省洛阳市	10800000000
孙三十四	女	31	翻译	四川省南充市	10700000000
周三十五	男	47	画家	北京市丰台区	10600000000
吴三十六	女	26	歌手	山东省淄博市	10500000000
郑三十七	男	33	工程师	湖南省常德市	10400000000
孙三十八	女	22	学生	福建省漳州市	10300000000
周三十九	男	41	教授	安徽省蚌埠市	10200000000
吴四十	女	34	经理	江西省景德镇市	10100000000
郑四十一	男	29	程序员	湖北省黄冈市	10000000000
孙四十二	女	37	销售经理	陕西省铜川市	9900000000
周四十三	男	48	厨师	辽宁省锦州市	9800000000
吴四十四	女	27	模特	广东省汕头市	9700000000
郑四十五	男	39	科学家	河南省新乡市	9600000000
孙四十六	女	32	翻译	四川省达州市	9500000000
周四十七	男	49	画家	北京市石景山区	9400000000
吴四十八	女	28	歌手	山东省潍坊市	9300000000
郑四十九	男	35	工程师	湖南省邵阳市	9200000000
孙五十	女	23	学生	福建省龙岩市	9100000000
周五十一	男	42	教授	安徽省黄山市	9000000000
吴五十二	女	36	经理	江西省萍乡市	8900000000
郑五十三	男	30	程序员	湖北省十堰市	8800000000
孙五十四	女	38	销售经理	陕西省安康市	8700000000
周五十五	男	50	厨师	辽宁省丹东市	8600000000
吴五十六	女	29	模特	广东省佛山市	8500000000
郑五十七	男	40	科学家	河南省焦作市	8400000000
孙五十八	女	33	翻译	四川省广安市	8300000000
周五十九	男	51	画家	北京市通州区	8200000000
吴六十	女	30	歌手	山东省烟台市	8100000000
郑六十一	男	37	工程师	湖南省衡阳市	8000000000
孙六十二	女	24	学生	福建省宁德市	7900000000
周六十三	男	43	教授	安徽省安庆市	7800000000
吴六十四	女	37	经理	江西省宜春市	7700000000
郑六十五	男	31	程序员	湖北省随州市	7600000000
孙六十六	女	39	销售经理	陕西省汉中市	7500000000
周六十七	男	52	厨师		



Y SI TU PEDIDO SUPERA LAS 30.000 Ptas.  
TE LO ENVIAMOS SIN GASTOS DE ENVÍO  
(DENSIMSA A 3 €.-Euros).

ENCUENTRO LOS REACCIONES DEBIDAS AL SER INCULCADO

...

**OFERTAS:**

Envíe este cuadro a M&J Vxf. Sra. María de la Cebalga 1. 28045 Madrid

NAME: \_\_\_\_\_

PROOCH COMPRA

• POBLACION \_\_\_\_\_ PROVINCIA \_\_\_\_\_

CA \_\_\_\_\_ Teil \_\_\_\_\_

1º CLIENTE \_\_\_\_\_ NUEVO CLIENTE ☐

TÍTULOS PEDIDOS	PRECIO
-----------------	--------

1074



### R A N K I N G

1



#### JURASSIC PARK (Ocean/Arcadia)

Literatura y ludopatía se unen en un coctel Morotov que dará horas y horas de diversión al más exigente. Asumiendo el papel del paleontólogo Grant, tendrás que enfrentarte a toda la furia de esta isla maldita, que ahora está dominada por los ancestrales dinosaurios.

2



#### BATMAN RETURNS (Gametek/Dro Soft)

Asumiendo el papel de Batman tienes que salvar a la ciudad de Gotham de los perversos planes del siniestro pinguino.

6



#### NIGHT & MAGIC IV (N.W. Computing/Proein)

Una nueva entrega de este juego de rol en el que explorarás el malvado mundo de Xeon.

7



#### NICK FALDO GOLF (Grandslam/Erbe)

Un golf rápido, pensado para equipos normales y en el que la jugabilidad es la clave para dar continuidad al juego.

3



#### HUGO 2 (ITE/Proein)

Disfruta de las aventuras de nuestro amigo Hugo en las escenas del bosque y la montaña como si jugases en la tele.

8



#### DRACULA (Synthesis/Dro Soft)

Una aventura 3D donde te enfrentarás a Dracula y a sus esbirros que llegan desde el otro lado del averno.

4



#### PRIVATEER (Origin/Dro Soft)

A través del comercio espacial tienes que mejorar tu nave y defenderte de los peligrosos piratas espaciales.

9



#### THE PATRICIAN (Ascon/Proein)

A los grandes aventureros les espera la mayor de las aventuras, sólo los osados podrán adquirir riquezas si la suerte les acompaña.

5



#### DINOSAURIOS (Anaya Multimedia/Grupo distribuidor editorial y Erbe)

Una enciclopedia MPC te espera en tu PC con toda la información que desees sobre estos animalitos.

10



#### J.A. LAW (Capstone/Proein)

Un juego perfecto para todos los deseosos de vivir un juicio con todas sus alegrías y tristezas. ¿Te atreves?





# SUPER OFERTA DE SUSCRIPCION

**DIVIERTETE E INFORMATE A TOPE  
CON OKPC**

Si te suscribes ahora a OK PC recibirás  
por el pago de un año 15 números.

¡No dejes pasar esta oferta! Ahora tienes  
la oportunidad... ¡enrrollate con OK PC!

## BOLETIN DE SUSCRIPCION

**S**i, deseo recibir los 15 próximos números de OK PC por 7.200 Ptas. (incluido IVA y gastos de envío).

Nombre:

Primer apellido:

Segundo apellido:

Domicilio:

Número:

Piso:

C. Postal:

Ciudad:

Provincia:

Estat:

Profesión:

Teléfono:

Firma:

### FORMA DE PAGO:



Contrarreembolso



Adjunto cheque a favor de editorial Nueva Prensa S.A.



Giro Postal Nº

**Editorial Nueva Prensa S.A.** Plaza del Ecuador 2, 1º -B- 28016 Madrid  
Tlfo.: 457 53 02; 457 52 03; Fax: 457 93 12

Suscripciones por tlfo.: 457 53 02; 457 52 03; 457 56 08

Suscripciones por fax. Tlfo.: 457 93 12

\* Oferta de lanzamiento válida sólo para España. La renovación será automática, salvo orden contraria expresa.



### SUSCRIPCIONES

■ Por tlfo.: 457 53 02 y  
457 52 03

■ Por fax: 457 93 12

VALIDO SOLAMENTE PARA ESPAÑA  
\* OFERTA DE LANZAMIENTO VALIDA HASTA  
EL 31/12/94



Al precio de UNO  
llevate un BUEN  
PAR...



Tu mujer ha sido apuñalada brutalmente. Estás al borde del ataque, empeñado en vengarte. ¿Eres capaz de contenerte y seguir los procedimientos profesionales de la policía? ¿Puedes mantener la sangre fría en el laboratorio criminal y las investigaciones forenses? ¿Tienes valor suficiente para ser un poli en el peligroso mundo del crimen, la corrupción y la sangre? ¡Averígualo!



¿Qué se esconde tras el antiguo secreto de La Daga de Amon Ra, y quién está dispuesto a matar por ello? ¿Cuál es el motivo de los asesinatos? ¿Codicia? ¿Algún ritual macabro? ¿Patriotismo? ¿Rivalidad? Laura Bow, periodista novata de un conocido periódico de Nueva York, deberá encontrar la solución ¡y mejor que sea rápido!  
¿Te atreves a aceptar el desafío? ¿Serás capaz de descubrir lo que se esconde detrás de la inapreciable Daga de Amon Ra antes de que el asesino descubra... tus intenciones?

SIERRA



Méndez Alamo, 57 · 3ª Planta · 28045 Madrid  
Tel.: (91) 539 98 72 · Fax: (91) 528 83 63

2  
POR 1

